



## รายงานการวิจัย

การส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วย  
ตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม

Promoting English for Communication Students' Self-correction of  
Errors in English Sentences through Games

กัลยกร เสริมสุข

Kanyakorn Sermsook

จิราภรณ์ เลี่ยมนิมิตร

Jiraporn Liamnimitr

วิกรม ฉันทรางกูร

Vikrom Chantarangkul

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

งบประมาณเงินรายได้ประจำปี พ.ศ. 2562

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับการสนับสนุนเงินทุนวิจัย งบประมาณเงินรายได้ประจำปี พ.ศ. 2562 จากคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย และขอขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคการศึกษาที่ 2/2561 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยในครั้งนี้

กัลยกร เสริมสุข  
จิราภรณ์ เลี่ยมนิมิตร  
วิกรม ฉันทรางกูร

มีนาคม 2563



# การส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม

กัลยกร เสริมสุข<sup>1</sup> จิราภรณ์ เลี่ยมนิมิตร<sup>2</sup> และวิกรม ฉันทรางกูร<sup>3</sup>

## บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษของนักศึกษาโดยใช้เกม และเพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน ประชากรในการศึกษาคือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นปีที่ 2 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จำนวน 26 คน ในภาคการศึกษาที่ 2/2561 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 1) แบบทดสอบ Error detection จำนวน 30 ข้อ 2) เกม Error self-correcting จำนวน 5 เกม 3) การสังเกตการณ์ และ 4) การสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการเรียนด้วยเกมคือ 13.58 (S.D. = 6.45) หลังจากการเรียนด้วยเกมเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ ค่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 18.65 (S.D. = 6.05) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา ในด้านทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ พบว่านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนการเขียนภาษาอังกฤษ โดยสามารถสรุปความคิดเห็นของนักศึกษาได้ 4 ประเด็นดังนี้ 1) เกมทำให้นักศึกษารู้สึกผ่อนคลายและทำให้การเรียนการเขียนภาษาอังกฤษน่าสนใจมากขึ้น 2) เกมช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับนักศึกษา และกระตุ้นการเรียนรู้ของพวกเขา 3) การเล่นเกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำการแก้ไขข้อผิดพลาดในแต่ละแบบได้ดีขึ้น และ 4) เกมทำให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการเขียนประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง และเห็นความสำคัญของ Teacher feedback ไม่ว่าจะแบบทางตรงหรือทางอ้อม นอกจากนี้ เกมยังช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการทำงานเป็นทีมระหว่างนักศึกษา ทำให้ผู้พวกเขามีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

**คำสำคัญ:** การแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเอง เกม ประโยคภาษาอังกฤษ

<sup>1,2,3</sup> คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย อ.ทุ่งสง จ.นครศรีธรรมราช

# Promoting English for Communication Students' Self-correction of Errors in English Sentences through Games

Kanyakorn Sermsook<sup>1</sup> Jiraporn Liamnimitr<sup>2</sup> and Vikrom Chantarangkul<sup>3</sup>

## Abstract

The purposes of the present study were to promote the students' self-correction of errors in English sentences through games and to study the students' attitudes toward using games in the writing classroom. The subjects of the study were 26 second year English for Communication students at the Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Srivijaya in the second semester of the academic year 2018. The instruments for data collection comprised 1) a 30-item error detection test 2) 5 error self-correcting games 3) an observation and 4) an interview. The statistics for data analysis were means, standard deviation, paired sample t-test and content analysis. Based on the results, it was found that the pretest mean score was 13.58 (S.D.=6.45) and after 5-week game-incorporated learning, the posttest mean score was 18.65 (S.D.=6.05) at the 0.01 statistical significance level. This finding indicates that games are effective for promoting students' self-correction of errors in English sentences. Regarding the students' attitude toward using games in the writing classroom, four conclusions can be made based on the information from the observation and interview which were 1) Games made the students relaxed and made English writing class more interesting. 2) Games built up the students' self-confidence and provoked their language learning 3) Playing games reinforced the students' memory of how to correct each error type and 4) Games helped raise the students' awareness on the importance of both direct and indirect teacher feedback. In addition, games helped promote harmony, teamwork and good interaction among the students.

**Keywords:** English sentences, Error self-correction, Games

---

<sup>1,2,3</sup>Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Thung Song, Nakhon Si Thammarat

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
คำถามวิจัย	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของการศึกษา	4
นิยามศัพท์	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษ	6
เกมสำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ	11
ทัศนคติ	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	18
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
ประชากรที่ใช้ในการศึกษา	23

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	23
การเก็บรวบรวมข้อมูล	25
การวิเคราะห์ข้อมูล	25
สถิติที่ใช้ในการศึกษา	26
<b>บทที่ 4 ผลการศึกษาและการอภิปรายผล</b>	
ความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้เกม	28
ทัศนคติต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาด ในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา	29
การอภิปรายผลการศึกษา	32
<b>บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	
บทสรุป	36
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้	37
ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป	37
ข้อจำกัดในการศึกษา	38
<b>บรรณานุกรม</b>	39
<b>ภาคผนวก ก</b>	43
แบบทดสอบ Error detection	44
<b>ภาคผนวก ข</b>	47
Error self-correcting เกม	48

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 รายละเอียดข้อผิดพลาดในแบบทดสอบ Error detection	23
ตารางที่ 4.1 ค่าคะแนนสูง-ต่ำ และค่าคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้ Error self-correcting game ในการเรียนการสอน	28
ตารางที่ 4.2 ประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาดและได้รับการแก้ไขโดยนักศึกษา	30



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในปัจจุบัน ความสามารถทางด้านภาษามีความสำคัญต่อผู้เรียน กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนมีความรู้ทางภาษาดี จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี ในการช่วยเหลือให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาได้เป็นอย่างดีนั้น จำเป็นต้องใช้เทคนิคการสอนและวิธีการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนและมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียน ดังนั้นการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่เรียนมาใช้ในการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้เกมในการเรียนการสอนได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนภาษา เพราะเกมมีประสิทธิภาพในการกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษา สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียน เสริมสร้างทักษะการอยู่ร่วมกันทางสังคมและการทำงานเป็นทีม (Ashok et al., 2013; Klimova, 2015; Khonmohammad et al., 2014; Martin, 2016) นอกจากนี้ เกมยังช่วยเปลี่ยนบทบาทของการเรียนจากการเรียนแบบดั้งเดิม หรือ Traditional learning ไปเป็น Active learning ซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น (Mei & Yu-jing, 2000) ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้จึงมีนักวิชาการและนักการศึกษาจำนวนมากให้ความสนใจในเกมและใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาให้กับผู้เรียนที่เรียนภาษานั้น ๆ เป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ รวมทั้งมีการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการใช้ภาษาอังกฤษซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นภาษาของโลก (Crystal, 1997; Jenkins, 2003)

เกมถูกใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้าน คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Andyani (2012) ที่รายงานว่าเกมสามารถพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ในด้านทักษะการอ่าน Huy (2016) ก็กล่าวเช่นเดียวกันว่าเกมมีประโยชน์ในการทำให้ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนดีขึ้น หลังจากใช้เกมในการเรียนการสอน นอกจากนี้ เกมยังสามารถพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษาของ Wulandari (2016) ที่พบว่าทักษะการเขียนของผู้เรียนดีขึ้นหลังจากได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมในการส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

เกมยังถูกใช้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ รวมทั้งเพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านไวยากรณ์ และความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีการใช้เกมในการเรียนการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติ



ที่มีต่อภาษาอังกฤษของผู้เรียน ยกตัวอย่างเช่นในการศึกษาของ Chantarangkul & Campos (2018) เกมถูกใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน เช่นเดียวกับ Tanasavate (2018) ที่ใช้เกมในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาจากงานวิจัยทั้งสองเรื่องต่างระบุตรงกันว่าเกมสามารถพัฒนาทักษะในการสื่อสารของผู้เรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเล่นเกมในระดับมาก ในด้านคำศัพท์ กนกวรรณ รอดคุ้มและคณะ (2559) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมของผู้เรียน โดยภายหลังการเรียนด้วยเกมเป็นเวลาสองสัปดาห์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนดีขึ้น ผลการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ยังสามารถพบได้ในงานวิจัยของก้องเกียรติ ทองกุล และกัลยกร เสริมสุข (2560) ที่ใช้เกมเพื่อเพิ่มพูนความรู้และความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน จากผลการศึกษาพบว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และเกมยังกระตุ้นความสนใจและความอยากเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย ในงานวิจัยของ Ashok et al. (2013) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติกับผู้เรียนที่มีโอกาสเล่นเกมในห้องเรียน หลังการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ Ashok et al. (2013) สรุปว่าเกมมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ผลการศึกษาจากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นสามารถยืนยันได้ว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมในการเรียนการสอน เนื่องจากผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษได้พบกับข้อบกพร่องในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้วิจัยพบว่าประโยคภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนเขียนมักจะมีข้อผิดพลาด ซึ่งข้อผิดพลาดเหล่านี้ทำให้ประโยคภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนเขียนไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่ผู้เรียนต้องการได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประโยคภาษาอังกฤษที่เขียนโดยผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ผู้วิจัยพบว่าผลการศึกษาจากงานวิจัยในอดีตดังกล่าวต่างระบุตรงกันว่าประโยคภาษาอังกฤษที่เขียนโดยผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศมักจะมีข้อผิดพลาด เช่น ความไม่สอดคล้องของประธานและคำกริยา การเขียนอักษรพิมพ์ใหญ่ การใช้คำนำหน้านามผิด ประโยคไม่สมบูรณ์ เป็นต้น ซึ่งข้อผิดพลาดเหล่านี้ทำให้ประโยคภาษาอังกฤษที่เขียนนั้นไม่สามารถสื่อสารได้ตรงตามความหมาย (Promsupa et al., 2017; Sermsook et al., 2017) ประกอบกับมีการกล่าวว่าการใช้เกมในการเรียนการสอนการเขียนภาษาจะสามารถลดความตึงเครียดและความเบื่อหน่ายของผู้เรียนได้ (Siguroardottir, 2010) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจอย่างมากที่จะใช้เกมในการเรียนการสอนการเขียนภาษาอังกฤษ

นอกเหนือจากเหตุผลข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยพบว่าการศึกษาที่ใช้เกมในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับอุดมศึกษายังมีน้อย ดังที่ Nitisakunwut & Soranastaporn (2014) ได้กล่าวว่าในประเทศไทย งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับอุดมศึกษายังมีน้อย ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการศึกษาในครั้งนี้ซึ่งเป็นการศึกษาการ

ใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้เกมในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้เรียนจะได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน เนื่องจากมีการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเกมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ช่วยลดบรรยากาศความตึงเครียดในห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ (Constantinescu, 2012; Tyson, 2000) โดยเกมที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคครั้งนี้คือ Error self-correcting game ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับการออกแบบเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาดด้วยตนเอง ดังที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ว่าเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนต้องมีความสอดคล้องกับบทเรียนและสิ่งที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ (Constantinescu, 2012; Louise de Wit, 2012; Klimova, 2015)

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมที่ใช้ในการศึกษาคครั้งนี้จะส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของผู้เรียน และปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้ดีขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งประโยชน์จากการศึกษาคครั้งนี้จะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอน โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน

## 1.2 คำถามวิจัย

1. เกมสามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาได้หรือไม่ อย่างไร
2. นักศึกษามีทัศนคติอย่างไรต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา

### 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา
2. เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา

### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาได้รับการส่งเสริม
2. นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเอง
3. นักศึกษามีความตระหนักรู้ในความสำคัญของการเขียนประโยคให้ถูกต้องเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.5 ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ดำเนินการในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช (ไสใหญ่) โดยประชากรของงานวิจัย คือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลักสูตร 4 ปี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 02-014-202 การเขียนชั้นกลาง ในภาคการศึกษาที่ 2/2561 จำนวน 26 คน ผลการศึกษาที่ได้จะนำไปใช้เป็นข้อมูลในการหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และนักศึกษาที่ศึกษาในสถาบันอื่น ๆ ที่จัดการเรียนการสอนหลักสูตรเดียวกันหรือใกล้เคียงกันในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย

## 1.6 นิยามศัพท์

1. ข้อผิดพลาด หมายถึง การใช้ภาษาเขียนของผู้เรียนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศที่เจ้าของภาษาหรือผู้ที่รู้ภาษาดีเห็นว่ายังบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์
2. ประโยคภาษาอังกฤษ หมายถึง หน่วยหนึ่งของภาษาอังกฤษที่มีความสมบูรณ์ ซึ่งประกอบด้วยสองส่วนเป็นอย่างน้อย คือภาคประธานและภาคแสดง
3. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลักสูตร 4 ปี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 02-014-202 การเขียนชั้นกลาง ในภาคการศึกษาที่ 2/2561 จำนวน 26 คน
4. เกม หมายถึง Error self-correcting game ซึ่งคือ เกมการแข่งขันที่มีทีมที่เข้าแข่งขันอย่างน้อยสองทีม แต่ละทีมแข่งขันเพื่อแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาด โดยส่งตัวแทนหนึ่งคนมาแก้ไขหนึ่งประโยค แต่ละครึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องไม่ซ้ำคน ผู้เข้าแข่งขันจากทีมใดที่สามารถแก้ไขประโยคได้ถูกต้องโดยใช้เวลาน้อยกว่าผู้เข้าแข่งขันจากทีมอื่นจะได้รับคะแนน 1 คะแนน



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา และศึกษาทัศนคติมีต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### 2.1 ข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษ

##### 2.1.1 ข้อผิดพลาดระดับคำ

##### 2.1.2 ข้อผิดพลาดระดับประโยค

#### 2.2 เกมสำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

##### 2.2.1 ความหมายของเกม

##### 2.2.2 ลักษณะของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน

##### 2.2.3 เกมที่เกี่ยวกับการแก้ไขข้อผิดพลาด

#### 2.3 ทัศนคติ

#### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษ

นักการศึกษาในสาขาการสอนภาษาอังกฤษได้ทำการศึกษาข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษที่พบบ่อยในงานเขียนของผู้เรียนชาวไทย และได้จัดแบ่งข้อผิดพลาดเป็น 2 ประเภท คือ ข้อผิดพลาดระดับคำ และข้อผิดพลาดระดับประโยค (Hengwichitkul, 2006; กรกนก รุณย์คติ และมณฑา จาภุพจน์, 2557) ตามรายละเอียดดังนี้

##### 2.1.1 ข้อผิดพลาดระดับคำ

1. การใช้คำนำหน้านาม (Articles) โดยในภาษาอังกฤษคำนำหน้านามมี 3 ประเภท (Folse, 2014) ซึ่งมีหลักการใช้ที่แตกต่างกันดังนี้

- ใช้ a หรือ an กับคำนามนับได้ที่มีเพียงแคหนึ่งอย่าง หรือคำนามเอกพจน์ โดยใช้ a นำหน้าคำนามที่อักษรตัวแรกเป็นพยัญชนะ เช่น A small cat is lovely. และใช้ an นำหน้าคำนามที่ขึ้นต้นด้วยสระ (a, e, i, o, u) เช่น An ice-cream is made from milk.

- ใช้ the นำหน้าคำนามทั้งที่นับได้และนับไม่ได้ ที่เป็นคำนามเฉพาะเจาะจง เช่น  
We are taking the English test.

Bangkok is the capital city of Thailand.

- ใช้ no article (–) กับคำนามนับได้พหูพจน์และคำนามนับไม่ได้ที่ถูกกล่าวถึงเป็นครั้งแรกหรือเป็นการกล่าวแบบทั่วไปไม่เฉพาะเจาะจง เช่น

Water is essential for human beings.

Students usually go to school on weekdays.

ในภาษาไทยไม่มีการใช้คำนำหน้านาม ผู้เรียนชาวไทยจึงมักใช้คำนำหน้านามผิด โดยข้อผิดพลาดที่พบบ่อยคือ การไม่ใช้คำนำหน้านาม เช่น She is student. ซึ่งประโยคที่ถูกต้องควรเป็น She is a student. และการใช้คำนำหน้านามผิดประเภท เช่น A water is clean. โดยประโยคที่ถูกต้องคือ Water is clean. เนื่องจาก water เป็นนามนับไม่ได้

2. คำนาม (Nouns) คือคำที่ใช้เรียกแทนคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ และความคิด โดยทั่วไป สามารถแบ่งคำนามเป็น 2 ประเภท คือ คำนามนับได้ (Countable nouns) และคำนามนับไม่ได้ (Uncountable nouns)

- คำนามนับได้ คือคำนามที่สามารถนับ 1, 2, 3, ... ได้ โดยคำนามที่มีจำนวนเพียง 1 อย่าง/คน เป็นคำนามเอกพจน์ (singular nouns) ส่วนคำนามที่มีจำนวนมากกว่า 1 อย่าง/คน เป็นคำนามพหูพจน์ (plural nouns) โดยแสดงความเป็นพหูพจน์โดยการเติม s/es หลังคำนาม เช่น pens, buses, watches และคำนามพหูพจน์บางคำเปลี่ยนรูปหรือใช้รูปเติม เช่น men, oxen, fish (Butler, 2007)

- คำนามนับไม่ได้ คือคำนามที่ไม่สามารถนับ 1, 2, 3, ... ได้ มีรูปแบบคำเพียงแบบเดียว และไม่สามารถเติม s/es หลังคำนามได้ เช่น water, salt, sugar

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้เรียนชาวไทยจึงมักประสบปัญหาในการใช้คำนาม เนื่องจากในภาษาไทยไม่มีการแยกประเภทของคำนาม

3. คำสรรพนาม (Pronouns)

คำสรรพนามในภาษาอังกฤษมีทั้งหมด 7 ประเภท แต่ละประเภทมีหลายรูปแบบ แบ่งตามหน้าที่ที่แตกต่างกันในประโยค (Folse, 2014) เช่น He drinks milk. (เขาดื่มนม) ในประโยคนี้ เขาทำหน้าที่เป็นประธานของประโยคจึงต้องใช้คำสรรพนาม ‘He’ ที่ทำหน้าที่เป็นประธาน แต่ Many friends like him. (เพื่อนมากมายชอบเขา) เขาทำหน้าที่เป็นกรรมในประโยคนี้ จึงต้องใช้คำสรรพนาม ‘him’ ตัวอย่างประโยคทั้งสองนี้แสดงให้เห็นว่าในภาษาไทยคำว่า “เขา” ทำหน้าที่ได้ทั้งการเป็นประธานและกรรมใน

ประโยค แต่ในภาษาอังกฤษผู้เรียนต้องใช้คำแตกต่างกัน จึงเป็นเรื่องที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ที่ผู้เรียนชาวไทยจะใช้คำสรรพนามผิดพลาด

4. คำกริยา (Verbs) ในภาษาอังกฤษมีหลายรูปแบบ เช่น คำกริยา Be (is/am/are) คำกริยา Do (do/does) คำกริยาแท้ และคำกริยาช่วย (can/will/should/...) ซึ่งคำกริยาแต่ละรูปแบบมีหลักการใช้แตกต่างกันออกไป ข้อผิดพลาดที่พบบ่อยในงานเขียนของผู้เรียนชาวไทยคือ การใช้รูปแบบคำกริยาที่ผิดไปจากกฎเกณฑ์ เช่น We swimming. หรือ I am eat rice. (Watcharapunyawong & Usaha, 2014)

5. คำบุพบท (Prepositions) เช่น in, on, at, under, for, from, near ใช้นำหน้าเวลา เช่น at 6 a.m. ใช้นำหน้าสถานที่เพื่อบอกตำแหน่งที่ตั้ง เช่น near my house, on the chair, at home และใช้นำหน้าคำนาม คำสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นกรรมเพื่อบอกวัตถุประสงค์ เช่น for you คำบุพบทบางคำมีความหมายและใช้เหมือนคำในภาษาไทย เช่น ฉันอยู่ในห้อง I am in the room. แต่บางคำใช้ต่างกับคำบุพบทในภาษาไทย เช่น จรวดอยู่บนฟ้า The rocket is in the sky.

จากตัวอย่างข้างต้น ผู้เรียนชาวไทยจึงประสบกับปัญหาในการใช้คำบุพบท

6. การใช้คำผิดบริบท (Word choices)

ผู้เรียนชาวไทยที่เรียนภาษาอังกฤษมักประสบปัญหาในการเลือกใช้คำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงกัน (กรรณก รุณย์คติ และมณฑา จาญพจน์, 2557) เพราะในภาษาไทยคำเพียงคำเดียวสามารถใช้ได้กับทุกบริบท ซึ่งแตกต่างจากภาษาอังกฤษที่คำศัพท์หลายคำมีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงแต่ใช้ในบริบทต่างกัน เช่น คำว่า “เล่น” ภาษาไทย สามารถใช้กับทุกบริบทที่เป็นกิจกรรมสันทนาการ ผู้เรียนชาวไทยจึงมักเขียน ‘I play facebook.’ เพื่อสื่อสารว่า “ฉันเล่นเฟซบุ๊ก” แต่ในภาษาอังกฤษไม่สามารถใช้คำว่า ‘play’ ในบริบทนี้ได้ ประโยคภาษาอังกฤษที่ถูกต้องคือ ‘I use facebook.’ (Kaweera, 2013)

### 2.1.2 ข้อผิดพลาดระดับประโยค

1. ประโยคไม่สมบูรณ์ (Fragments) คือประโยคที่ไม่มีประธานหรือคำกริยา (Oshima & Hogue, 2007) เช่น

ตัวอย่างที่ 1 ไม่มีประธาน

Is on the wall. ตัวอย่างนี้ไม่มีประธาน ซึ่งสามารถแก้ไขให้ถูกต้องด้วยการเติมประธาน ดังนี้  
It is on the wall.

ตัวอย่างที่ 2 ไม่มีคำกริยา

He smart. ตัวอย่างนี้ไม่มีคำกริยา โดยสามารถเติมคำกริยาเข้าไปเพื่อให้ประโยคมีความสมบูรณ์ ดังนี้ He is smart.

2. ความไม่สอดคล้องของประธานและกริยา (Subject-verb disagreements) คือ การใช้คำกริยาไม่สอดคล้องกับประธานในประโยคนั้น ๆ ซึ่งมักเป็นข้อผิดพลาดเกี่ยวกับจำนวนและกาล โดยในหลัก

ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษกำหนดไว้ว่าในปัจจุบันกาล ต้องใช้คำกริยาเอกพจน์กับประธานเอกพจน์ และใช้คำกริยาพหูพจน์กับประธานพหูพจน์ (Oshima & Hogue, 2007) เช่น

A cat is on the tree. /

Cats are on the tree.

A student gets up in the morning. /

Students get up in the morning.

นอกจากนี้เมื่อประโยคเป็นการบอกเล่าเรื่องราวในอดีต จำเป็นต้องใช้คำกริยาช่องที่ 2 ซึ่งรูปแบบคำกริยามีทั้งปกติ และไม่ปกติ เช่น

Yesterday she was here. /

Yesterday they were here.

A boy ran on the road. /

Boys ran on the road.

จากข้อมูลข้างต้น Jenwitheesuk (2009) จึงกล่าวว่าเป็นเรื่องที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้สำหรับผู้เรียนชาวไทยที่จะมีความสับสนและผิดพลาดในเรื่องการใช้คำกริยาให้สอดคล้องกับประธานของประโยค 3. การเรียงลำดับคำ (Word orders) เป็นสิ่งสำคัญต่อโครงสร้างของประโยค ลำดับคำที่ผิดจะทำให้การสื่อความหมายผิด (กรรณก รุณย์คติ และมณฑา จาญพจน์, 2557) ข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการเรียงลำดับคำที่มักพบในงานเขียนของผู้เรียนชาวไทย คือ การวางคำคุณศัพท์ผิดตำแหน่ง ในภาษาอังกฤษ คำคุณศัพท์ต้องอยู่หน้าคำนาม เช่น A fat cat แต่ในภาษาไทย คำคุณศัพท์จะอยู่หลังคำนาม คือ แมวอ้วน จึงทำให้ผู้เรียนมักผิดพลาดในการเรียงลำดับคำ

#### 4. กาล (Tenses)

กาลมีความสำคัญในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ เพราะกาลบ่งบอกว่กิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ เกิดขึ้นเมื่อไหร่ ในภาษาอังกฤษจะใช้คำกริยาและคำบอกเวลาเพื่อแสดงความแตกต่างของกาล แต่ในภาษาไทยไม่มีการเปลี่ยนแปลงคำกริยาเพื่อบ่งบอกเวลาของการกระทำต่าง ๆ (Hengwichitkul, 2006) ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 1 พวกเขาไปโรงเรียน

ประโยคภาษาไทยประโยคนี้สามารถทำให้เข้าใจได้ว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในปัจจุบันหรืออดีตก็ได้ แต่ในภาษาอังกฤษ หากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในปัจจุบันจะเขียนว่า They are going to school. แต่หากเขียนเพื่อบอกเหตุการณ์ในอดีต ต้องเขียนว่า They went to school.

ตัวอย่างที่ 2 สัปดาห์ที่แล้วฉันป่วย

ในประโยคภาษาไทยประโยคนี้มีการใช้คำบอกเวลาเพื่อบ่งบอกว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในอดีตโดยใช้คำว่า “สัปดาห์ที่แล้ว” แต่เมื่อเป็นภาษาอังกฤษต้องเขียนว่า ‘Last week I was sick.’ จะเห็นว่าต้องเปลี่ยนคำกริยาและใช้ Last week เป็นคำบ่งบอกอดีตกาล

ตัวอย่างที่ 3 พวกเขาจะว่ายน้ำ

ประโยคภาษาไทยประโยคนี้เป็นอนาคตกาล โดยมีคำว่า “จะ” บ่งบอกอนาคตกาล เช่นเดียวกับภาษาอังกฤษที่ใช้ ‘will’ เพื่อบอกอนาคตที่เป็นการทำนายหรือคาดเดา โดยประโยคภาษาอังกฤษคือ



They will swim. แต่ในภาษาอังกฤษหากเหตุการณ์ข้างต้นเป็นเหตุการณ์ที่เป็นแผนการและผู้พูดตัดสินใจแน่นอนว่าจะทำ จะต้องใช้ be going to ตามด้วยคำกริยาช่องที่ 1 คือ They are going to swim. แต่ในภาษาไทยสามารถใช้คำว่า “จะ” ได้ทั้งสองกรณี

#### 5. อักษรพิมพ์ใหญ่ (Capital letters)

สาเหตุสำคัญที่ผู้เรียนชาวไทยต้องเผชิญกับการใช้อักษรพิมพ์ใหญ่ผิดพลาดในการเขียน คือในภาษาไทยไม่มีการใช้อักษรพิมพ์ใหญ่ นอกจากนี้ในการใช้อักษรพิมพ์ใหญ่ก็มีกฎเกณฑ์ที่ผู้เรียนต้องจดจำ โดย Hogue (2008) สรุปไว้ว่าการเขียนในภาษาอังกฤษ จำเป็นต้องเริ่มต้นคำบางคำด้วยอักษรพิมพ์ใหญ่ ซึ่ง Hogue (2008) ได้สรุปกฎเกณฑ์ในการเขียนอักษรพิมพ์ใหญ่ไว้ดังนี้

กฎข้อที่ 1. เขียนคำสรรพนาม ‘I’ เป็นอักษรพิมพ์ใหญ่เสมอ ไม่ว่าจะอยู่ตำแหน่งใดในประโยค เช่น

I love my family.

Tom and I go to school together.

กฎข้อที่ 2. เขียนอักษรตัวแรกของประโยคเป็นพิมพ์ใหญ่ เช่น

The cat runs after the rat.

Are you a student?

กฎข้อที่ 3. เขียนชื่อของบุคคลและคำนำหน้าชื่อเป็นอักษรพิมพ์ใหญ่ เช่น

That man is Mr. Kevin.

Dr. Strange is a good doctor.

กฎข้อที่ 4. เขียนอักษรตัวแรกของสัญชาติ ภาษา ศาสนา กลุ่มชาติพันธุ์เป็นพิมพ์ใหญ่ เช่น

Our main language is Thai.

Malaysian people live all over the world.

กฎข้อที่ 5. เขียนอักษรตัวแรกของชื่อสถานที่เป็นพิมพ์ใหญ่ เช่น

Our school is on West Avenue.

Bangkok is the capital city of Thailand.

The Nile is the longest river.

กฎข้อที่ 6. เขียนชื่อวัน วันสำคัญ และเดือนเป็นอักษรพิมพ์ใหญ่ เช่น Monday, Father’s Day, December

จากหลักการที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ประโยคที่เขียนโดยผู้เรียนชาวไทยมักมีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับอักษรพิมพ์ใหญ่

#### 6. เครื่องหมายวรรคตอน (Punctuations)

ในการเขียนภาษาอังกฤษ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนเป็นสิ่งสำคัญ เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาอังกฤษมีหลายประเภท แต่ละประเภทมีการสื่อความหมายที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการเขียน หลักเกณฑ์การใช้เครื่องหมายวรรคตอนในการเขียนภาษาอังกฤษก็มีความแตกต่างกับ

หลักเกณฑ์ดังกล่าวในภาษาไทย ความแตกต่างนี้จึงเป็นปัญหาต่อผู้เรียนชาวไทย เครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ในการเขียนภาษาอังกฤษมีดังนี้ (Folse, 2014; ฐนินสา ชุมพล, 2562)

- เครื่องหมายมหัพภาค (.)

1. ใช้เมื่อจบประโยคในประโยคบอกเล่าหรือประโยคปฏิเสธ เพื่อบ่งบอกว่าประโยคนี้อันสิ้นสุดและมีความหมายสมบูรณ์แล้ว เช่น

We are good students.

I am happy.

2. ใช้หลังอักษรย่อต่าง ๆ หรือคำย่อ เช่น The U.K. is in Europe.

- เครื่องหมายจุลภาค (,)

1. ใช้หลัง and, but, or และ so เมื่อคำเหล่านี้เชื่อมประโยคสองประโยค ซึ่งเป็นประโยคความรวม เช่น

I don't like my job, but I have to do it.

2. ใช้แยกระหว่างคำที่อยู่ในกลุ่มหรือรายการเดียวกันที่มีตั้งแต่ 3 คำขึ้นไป เช่น

My mother likes apples, oranges and strawberries.

3. ใช้หลังอนุประโยคเมื่อประโยคนั้นๆ ขึ้นต้นด้วย although, though, after, before, because, when และ if เช่น If I were you, I would buy a car.

4. ใช้หลังวลีที่ขึ้นต้นประโยค เช่น

In Thailand, rice is the main food.

At 5 p.m., we stop working and go back home.

- เครื่องหมายปรีศนี (?)

1. ใช้กับประโยคคำถาม เช่น

Is she your sister?

What are you doing?

## 2.2 เกมสำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

### 2.2.1 ความหมายของเกม

นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านในสาขาการสอนภาษาได้ให้คำจำกัดความของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไว้ดังนี้

Bush (2015) กล่าวว่าเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน คือ กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในห้องเรียน ซึ่งเกมเหล่านี้ได้รับการออกแบบเพื่อฝึกฝนผู้เรียนให้ใช้ภาษา

เช่นเดียวกัน El Shamy (2001 อ้างถึงใน Ibrahim, 2017) ก็ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือกิจกรรมการแข่งขันที่ทำท่าย มีกฎเกณฑ์ควบคุม โดยผู้เล่นมีส่วนร่วมในเกมเพื่อบรรลุเป้าหมายในการเรียน

ส่วน Klimova (2015) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือกิจกรรมที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และมีเป้าหมาย ซึ่งจำเป็นต้องมีการกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่นเพื่อให้การเรียนการสอนภาษามีประสิทธิภาพ โดยการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และช่วยให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมให้กับผู้เรียน Klimova (2015) ให้วิธีการในการใช้เกมในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

- ผู้สอนต้องอธิบายกฎกติกาในการเล่นแก่ผู้เรียน
- ควรมีการสาธิตการเล่นเกม
- ควรเขียนคำแนะนำหรือรายละเอียดสำคัญที่เกี่ยวกับเกม หรือคำสำคัญที่ใช้ในการเล่นไว้บนกระดาน
- ทดลองเล่นเกม
- เล่นเกม

นักการศึกษาอีกกลุ่มหนึ่ง Koksall et al. (2014). กล่าวว่าเกมคือวิธีการที่ถูกนำไปใช้ในห้องเรียนภาษาเพื่อกระตุ้นและพัฒนาผู้เรียนให้เรียนภาษาได้ดีขึ้น นอกจากนี้เกมายังสร้างความร่วมมือและทักษะการโต้ตอบระหว่างผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตัวเองให้กับผู้เรียน

Kim (2000) ได้สรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาไว้ดังนี้

1. เกมช่วยลดความตึงเครียดในห้องเรียนภาษา
2. เกมสร้างแรงจูงใจและสร้างความท้าทายในเวลาเดียวกัน
3. เกมช่วยให้ผู้เรียนสนใจและมีความพยายามในการเรียนมากขึ้น
4. สามารถใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาได้ทุกทักษะ ทั้งการพูด การเขียน การฟัง และการอ่าน
5. เกมกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียน
6. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่มีความหมายในการเรียน

เช่นเดียวกับ Chen (2005) ที่สรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาไว้ 9 ประเด็น ดังนี้

1. เกมให้ความสำคัญกับผู้เรียน
2. เกมส่งเสริมความสามารถทางการสื่อสารของผู้เรียน
3. เกมสร้างบรรยากาศที่มีความหมายสำหรับการเรียน
4. เกมเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน
5. เกมช่วยลดความวิตกกังวลของผู้เรียน
6. เกมช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาที่หลากหลาย
7. เกมทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างสร้างสรรค์แบบทันที
8. เกมส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียน
9. เกมสนับสนุนให้เกิดความต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป เกมคือการแข่งขันที่มีความสนุกสนานและมีความหมาย โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมเพื่อใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ซึ่งจะทำให้การเรียนภาษาบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

## 2.2.2 ลักษณะของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน

Ibrahim (2017) ได้กล่าวไว้ว่า เกมที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาต้องประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ต้องมีลักษณะที่เป็นการแข่งขันและการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย และที่สำคัญคือ เกมควรได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียน

Ampaipan (1999 อ้างถึงใน Chirandon et al. (2010)) กล่าวว่าผู้สอนควรคำนึงถึงปัจจัยอย่างน้อย 6 อย่างเพื่อเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งปัจจัยดังกล่าวคือ 1. จำนวนของผู้เรียน 2. สถานที่ในการเล่นเกม 3. อายุของผู้เรียน 4. ระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน 5. ระยะเวลาและเนื้อหาของบทเรียน และ 6. ความยากของภาษา

ในการศึกษาของ Constantinescu (2012) ได้ให้แนวทางเกี่ยวกับการออกแบบเกมสำหรับการเรียนการสอนไว้ดังนี้

- เกมควรมีเป้าหมาย เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน
- เกมควรได้รับการออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างเต็มที่
- เมื่อออกแบบเกม ควรคำนึงถึงเนื้อหาในบทเรียน
- ควรออกแบบเกมให้ง่ายที่จะเข้าใจ และให้เล่นให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่เหมาะสมเพื่อให้สามารถดึงดูดใจผู้เรียนได้
- เกมควรเหมาะสมกับอายุและความสามารถทางภาษาของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป หากผู้สอนต้องการใช้เกมในการเรียนการสอน ผู้สอนต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เพื่อให้สามารถมั่นใจได้ว่าเกมนั้น ๆ จะทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

### 2.2.3 เกมที่เกี่ยวกับการแก้ไขข้อผิดพลาดในภาษา

นักวิชาการและนักการศึกษาที่เผชิญกับข้อผิดพลาดจากการใช้ภาษาของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็ ข้อผิดพลาดจากการพูดหรือการเขียนได้ค้นหาแนวทางในการช่วยเหลือผู้เรียนเหล่านั้น และเกมก็เป็นกลยุทธ์สำคัญที่นักการศึกษาเหล่านี้ใช้ โดยนักการศึกษาที่ให้ความสนใจในเกม และสร้างสรรค์เกมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนเพื่อไม่ให้สร้างข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาซ้ำอีกมีดังนี้

Lackman (2010) กล่าวว่าเกมสำหรับแก้ไขข้อผิดพลาดจะทำให้ผู้เรียนทราบและสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดของตนเองได้ และยังได้รับความสนุกสนานระหว่างการเล่นเกม เขากล่าวเพิ่มเติมว่าเกมควรได้รับการออกแบบโดยพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่นข้อผิดพลาดที่พบบ่อยในงานเขียนของผู้เรียนเพื่อให้บรรลุประโยชน์สูงสุด Lackman (2010) จึงนำเสนอเกมสำหรับแก้ไขข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาดังนี้

1. Common error matching เป็นเกมที่พัฒนามาจากแบบฝึกจับคู่ โดยผู้เรียนต้องจับคู่ประโยคที่มีข้อผิดพลาดกับคำอธิบายข้อผิดพลาดนั้น ๆ เกมนี้จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ประเภทของข้อผิดพลาด
2. Peer error correction race เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนหาข้อผิดพลาดในประโยคที่พวกเขาเขียน และจัดประเภทของข้อผิดพลาดนั้น ๆ

3. Error correction scavenger hunt เป็นเกมที่ผู้เรียนสองคนต้องร่วมกันเล่น โดยผู้เรียนคนหนึ่งหาข้อผิดพลาดในงานเขียนของผู้เรียนอีกคนหนึ่งตามกลุ่มข้อผิดพลาดที่กำหนดไว้ เช่น a missing article, a wrong article, a verb form error เป็นต้น

4. Round the class competition เป็นเกมที่ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 2-3 คน แล้วแข่งขันกันเป็นทีม โดยผู้เรียนในแต่ละทีมหาและแก้ไขข้อผิดพลาดในงานเขียนที่นำมาแสดงในบอร์ดหน้าชั้นเรียน

5. Error correction strip race เป็นเกมที่ผู้เรียนเล่นกันเป็นทีม แต่ทุกทีมมีโอกาสได้ออกไปแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยค ทีมใดที่แก้ไขได้ถูกต้องจะได้รับคะแนน

6. Papers on walls เป็นเกมที่ผู้สอนเขียนประโยคที่มีข้อผิดพลาดประเภทต่าง ๆ ในกระดาษและติดกระดาษนั้นในห้องเรียน แล้วให้ผู้เรียนหาข้อผิดพลาดและแก้ไขในกระดาษที่แจกไว้ให้

7. Collected errors competition เป็นเกมที่ผู้เรียนต้องแก้ไขข้อผิดพลาดที่ผู้สอนรวบรวมมาจากงานเขียนของผู้เรียน

8. Collected errors relay race เป็นเกมที่ผู้เรียนเล่นกันเป็นทีม โดยสมาชิกในทีมต้องแก้ไขข้อผิดพลาดที่ผู้สอนรวบรวมมาจากงานเขียนของผู้เรียนทุกคน เมื่อสมาชิกคนแรกแก้ไขข้อผิดพลาดแล้วต้องส่งปากกาให้กับสมาชิกคนอื่น ๆ เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดต่อ ๆ ไป

9. Error correction relay race เป็นเกมที่ผู้เรียนเล่นกันเป็นทีม โดยสมาชิกในทีมต้องผลัดกันแก้ไขข้อผิดพลาดในงานเขียนของผู้เรียนคนใดคนหนึ่ง

10. Finding errors with clues เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทันทีที่ผู้เรียนเขียนชิ้นงานเสร็จ โดยผู้สอนแจกงานเขียนให้ผู้เรียนทุกคน ซึ่งงานเขียนที่ผู้เรียนได้รับแจกจะไม่ใช่ของตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนต้องแก้ไขข้อผิดพลาดที่ผู้สอนทำสัญลักษณ์ไว้

Case (2019) เป็นนักการศึกษาอีกคนหนึ่งที่สนใจข้อผิดพลาดที่เกิดจากการใช้ภาษาของผู้เรียน จึงคิดค้นเกมเพื่อใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนภาษาของผู้เรียน โดยเขากล่าวว่าการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจะช่วยเปลี่ยนห้องเรียนที่น่าเบื่อให้เป็นห้องเรียนที่น่าสนใจ ทำให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การจดจำ ซึ่งผู้สอนสามารถดัดแปลงเกมประเภทนี้ให้เข้ากับการเรียนการสอนภาษาได้ทุกทักษะ โดยเกมที่ Case (2019) คิดค้นขึ้นมีดังนี้

1. Error correction races เป็นเกมที่ผู้เรียนแข่งกันหาข้อผิดพลาดในงานเขียนให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยผู้สอนอาจบอกจำนวนข้อผิดพลาดทั้งหมดในงานเขียนชิ้นนั้น ๆ

2. Error correction pairwork เป็นเกมที่ให้ผู้เรียนทำงานกันเป็นคู่ โดยผู้เรียนคนหนึ่งได้รับแจกประโยคที่ถูกต้อง แต่ผู้เรียนอีกคนได้รับกระดาษที่มีประโยคที่ผิด และทั้งสองคนต้องช่วยกันคิดว่าประโยคใดถูกต้อง และต้องแก้ไขข้อผิดพลาดให้ถูกต้องเช่นกัน

3. Error correction mastermind เป็นเกมที่ให้ผู้เรียนพยายามหาและแก้ไขข้อผิดพลาดในงานเขียนจนกว่าผู้เรียนจะหาและแก้ไขข้อผิดพลาดทั้งหมดได้

4. Error correction simplest responses game เป็นเกมที่ผู้สอนพูดสองประโยคที่เหมือนกัน แต่อีกประโยคหนึ่งผิด และให้ผู้เรียนเลือกว่าประโยคใดผิด

5. Errors list dictation เป็นเกมที่ผู้สอนพูดประโยค จนกว่าผู้เรียนจะบอกได้ว่ามีข้อผิดพลาดอะไรในประโยคนั้น ๆ

6. Error correction reactions race เป็นเกมที่ผู้สอนพูดประโยค หรือกลุ่มคำ แล้วผู้เรียนยกมือเมื่อพวกเขาได้ยินประโยคหรือกลุ่มคำที่มีข้อผิดพลาด หากผู้เรียนคนใดคนหนึ่งระบุข้อผิดพลาดผิดก็จะสูญเสียคะแนน หรืองดเล่นเกมในรอบถัดไป

7. Grammar auctions and variations เป็นเกมที่ให้ผู้เรียนประมูลประโยคที่ถูกต้อง ใครประมูลประโยคได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

กล่าวโดยสรุป เกมที่ใช้สำหรับการแก้ไขข้อผิดพลาดมีหลากหลายเกม โดยเกมทั้งหมดสามารถปรับใช้กับการเรียนการสอนภาษาได้ทุกทักษะ จึงเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จะตัดสินใจเลือกเกมไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อประโยชน์สูงสุดของผู้เรียน

## 2.3 ทักษะคิด

ทักษะคิด หมายถึง ความรู้สึกรู้สึก ความเชื่อ หรือความคิด ที่จะส่งผลให้บุคคลมีปฏิกิริยาโต้ตอบในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ ที่บุคคลนั้น ๆ ประสบ ซึ่งทักษะคิดสามารถเรียนรู้ หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์ (แพรวภัทร ยอดแก้ว, 2552)

อรรถเดช สรรสุชาติ (2558) ให้ความหมายของทักษะคิดไว้ว่าเป็น ระดับของความรู้สึกรู้สึกที่เกี่ยวกับภาวะทางจิตใจของบุคคลที่มีต่อตนเอง ต่อบุคคลอื่น ต่อสถานที่ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อการตอบสนองต่อสิ่งนั้น ๆ ไปในรูปแบบการสนับสนุนหรือการคัดค้าน ซึ่งทักษะคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ที่ตัวบุคคลได้ประสบ

กล่าวโดยสรุป ทักษะคิด หมายถึง ความคิดของบุคคลทั้งทางดีและไม่ดีที่มีต่อบุคคลอื่น สิ่งของ สถานที่ หรือสถานการณ์ที่บุคคลนั้น ๆ มีประสบการณ์ โดยทักษะคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อบุคคลนั้น ๆ ได้รับประสบการณ์ใหม่เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ

### ประเภทของทักษะคิด

ทักษะคิดสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท (ดาร์ณี, 2542 อ้างในแพรวภัทร ยอดแก้ว, 2552) ดังนี้

1. ทักษะคิดในทางบวก (Positive Attitude) คือ ความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งแวดล้อม การยอมรับ หรือมีความพึงพอใจ เช่น คนส่วนใหญ่มีทักษะคิดที่ดีต่อการออกกำลังกาย เพราะทำให้ร่างกายแข็งแรง
2. ทักษะคิดในทางลบ (Negative Attitude) คือ การแสดงออก หรือความรู้สึกต่อสิ่งแวดล้อมในทางที่ไม่พอใจ ไม่ดี ไม่ยอมรับ ไม่เห็นด้วย เช่น แก้วไม่ชอบแมว เพราะเคยโดนแมวข่วนตอนเด็ก ๆ
3. การไม่แสดงออกทางทักษะคิด หรือมีทักษะคิดเฉย ๆ (Neutral Attitude) คือ การมีทักษะคิดเป็นกลางอาจเนื่องมาจากการไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ หรือในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน เช่น เรามีทักษะคิดที่เป็นกลางต่อยาเสพติดความอ้วน เพราะเราไม่มีความรู้เกี่ยวกับโทษหรือประโยชน์ของยาเสพติดความอ้วนมาก่อน

กล่าวโดยสรุป การแสดงออกของทักษะคิดเกิดจากการก่อตัวของทักษะคิดที่สะสมไว้เป็นความคิด และความรู้สึก จนทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา ตามทักษะคิดที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ

### ปัจจัยที่ทำให้เกิดทักษะคิด

ปัจจัยที่ทำให้เกิดทักษะคิดมีที่มาจากประสบการณ์และค่านิยม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (ไพบูลย์ อ้างในวีระพล สุทธิพรพลากรู และเฉลียว แก่นจันทร์, 2538)

1. ประสบการณ์ (Experience) การที่บุคคลได้พบเห็นคุ้นเคยหรือทดลองสิ่งใดสิ่งหนึ่ง นับเป็นประสบการณ์โดยตรง (Direct Experience) และการที่บุคคลได้ยิน ได้ฟัง ได้อ่านเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นับเป็นประสบการณ์ทางอ้อม (Indirect Experience)
2. ค่านิยม (Value) แต่ละบุคคลมีค่านิยมและการตัดสินใจค่านิยมไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ของสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคล

ทั้งประสบการณ์และค่านิยมทำให้แต่ละบุคคลมีทักษะคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแตกต่างกันไป



## ลักษณะของทัศนคติ

ลักษณะสำคัญของทัศนคติมี 4 ประการ คือ (ทิตยา สุวรรณชัย, 2520 อ้างในรุ่งนภา บุญคุ้ม 2536)

1. ทัศนคติเป็นสภาวะก่อนที่การแสดงพฤติกรรมที่มีต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจะเรียกว่าสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง
2. ทัศนคติจะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และสามารถเปลี่ยนแปลงได้
3. ทัศนคติเป็นตัวแปรแฝงที่นำไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับความรู้สึกนึกคิด ไม่ว่าจะไปในรูปของการแสดงออกโดยวาจาหรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
4. ทัศนคติมีคุณสมบัติของแรงจูงใจในอันที่จะทำให้บุคคลประเมินผลและเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และเป็นตัวกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริง

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกมได้รับการพิสูจน์ และได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่ามีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศ เนื่องจากเกมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียน ช่วยเสริมสร้างทักษะการอยู่ร่วมกันทางสังคมและการทำงานเป็นทีมให้กับผู้เรียน จึงมีนักวิจัยหลายท่านให้ความสนใจและทำการศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกม ดังนี้

Ashok et al. (2013) กล่าวว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังจากได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา 2 กลุ่มที่ได้รับการสอนและไม่ได้รับการสอนโดยใช้เกมเป็นเวลา 6 สัปดาห์ และพบว่านักศึกษาที่มีโอกาสได้เล่นเกมในห้องเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่ไม่มีโอกาสได้เล่นเกม

Bush (2015) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียน 34 คน โดยแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 17 คน คือกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ผู้เรียนในกลุ่มทดลองเรียนไวยากรณ์เรื่องปัจจุบันกาล สมบูรณ์ (Present Perfect Tense) ผ่านเกม ส่วนผู้เรียนในกลุ่มควบคุมเรียนไวยากรณ์เรื่องเดียวกันด้วยวิธีการปกติ ภายหลังจากการเรียนการสอน ผู้เรียนทั้ง 34 คนทำแบบทดสอบ จากผลการทดสอบพบความแตกต่างเล็กน้อยระหว่างค่าคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม อย่างไรก็ตาม พบว่าผู้เรียนในกลุ่มทดลองมีความเห็นตรงกันว่าเกมช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับพวกเขา

ในการศึกษาของ Cam & Thu Tran (2017) ก็รายงานผลเช่นเดียวกันว่าเกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ หลังจากทำการทดลองโดยใช้เกมในการสอนไวยากรณ์ให้กับนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1 จำนวน 25 คน เป็นเวลา 6 สัปดาห์ และพบว่าเกมทำให้ความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษากลุ่มดังกล่าวดีขึ้น และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก พวกเขาเชื่อว่าเมื่อเรียนไวยากรณ์ด้วยเกม พวกเขารู้สึกผ่อนคลาย และมีความกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้พวกเขาสามารถประยุกต์ใช้ไวยากรณ์ในการสื่อสารได้ อย่างไรก็ตาม Cam & Thu Tran (2017) กล่าวว่าเพื่อให้การใช้เกมในการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องคำนึงถึงปัจจัยที่สำคัญ เช่น อายุ ระดับความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน

Ibrahim (2017) ศึกษาประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศใน Sudan Basic Schools กลุ่มตัวอย่างคือครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 30 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จากผลการศึกษากล่าวได้ว่าเกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา จากผลการศึกษานี้ Ibrahim (2017) จึงเสนอแนะว่าควรมีการบรรจุเกมในหลักสูตรการสอนภาษาอังกฤษ และครูผู้สอนควรเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นผู้ที่คอยชี้แนะและให้ความช่วยเหลือผู้เรียน

Indariati (2012) ต้องการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน จึงทำการทดลองโดยใช้เกมในการสอนการเขียนภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบด้วยแบบทดสอบ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถทำให้สรุปได้ว่าเกมทำให้ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนดีขึ้น โดยเฉพาะในด้านการเลือกใช้คำ ไวยากรณ์ และเนื้อหาในการเขียน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น

Koksai et al. (2014) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนไวยากรณ์ผ่านเกมของผู้เรียน จากผลการศึกษา ทำให้สรุปได้ว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกม พวกเขารายงานว่าเกมทำให้พวกเขามีความมั่นใจในการใช้ไวยากรณ์ในประโยคภาษาอังกฤษ และยังทำให้พวกเขามีความกระตือรือร้นในการเรียน

Mahmoud & Tanni (2014) ทำการศึกษาประสิทธิภาพของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อเกม โดยใช้วิธีการเก็บแบบสอบถามจากครูสอนภาษาอังกฤษจำนวน 20 คนในโรงเรียนแห่งหนึ่งในประเทศปาเลสไตน์ จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ทำให้สามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและมีความสนใจต่อบทเรียนภาษาอังกฤษ การใช้เกมยังกระตุ้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้เกมยังทำให้เกิดการเรียนรู้เป็นทีม

Mahmoud & Tanni (2014) จึงเสนอแนะให้ผู้สอนภาษาอังกฤษบรรจุเกมเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญสำหรับการเรียนการสอน

การศึกษาทัศนคติของผู้สอนที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนยังพบได้ในงานของ Badea (2015) ที่ได้เก็บข้อมูลจากผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 25 คนโดยใช้แบบสอบถาม ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม Badea (2015) สรุปว่าผู้สอนดังกล่าวมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนอย่างมาก พวกเขาคิดว่าเกมทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และพวกเขายังเสริมว่าเพื่อให้เกมมีประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอน เกมควรได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับบทเรียนและกลุ่มผู้เรียน

เกมยังถูกใช้เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่าน ดังเห็นได้จากงานวิจัยของ Andyani (2012) ที่ใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียน 36 คน ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในประเทศอินโดนีเซีย โดยภายหลังจากการใช้เกมในการเรียนการสอน พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังของผู้เรียนดีขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมเป็นอย่างมาก ในด้านทักษะการอ่าน Huy (2016) กล่าวว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความสามารถในการอ่านของผู้เรียน หลังจากใช้เกมในการสอนการอ่านเพื่อการสอบ ToEIC ให้กับนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนภาษาอังกฤษเป็นวิชาเอก นอกจากนี้ Huy (2016) ยังกล่าวว่าเกมช่วยให้นักศึกษาต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

ในประเทศไทย เกมก็ได้รับความนิยมและได้รับการยอมรับว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ จึงมีนักวิจัยหลายท่านศึกษาประสิทธิภาพของเกมที่มีต่อการเรียนการสอน ดังจะเห็นได้จากการศึกษาต่อไปนี้

Nitisakunwut & Soranastaporn (2014) ทำการวิเคราะห์กระบวนการในการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทยระหว่างปีพุทธศักราช 2550-2557 โดยเลือกเกมจำนวน 32 เกมจากฐานข้อมูลโครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (ThaiLIS) จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าเกมทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

Chantarangkul & Campos (2018) สรุปว่าเกมสามารถส่งเสริมความสามารถในการพูดและการสื่อสารของผู้เรียน หลังจากได้ทำการทดลองใช้เกมเพื่อการสื่อสารและบทบาทสมมุติกับนักศึกษาจำนวน 10 คนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาบัณฑิตเป็นระยะเวลา 3 เดือน นอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ยังทำให้สามารถสรุปได้ว่านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการเรียน

Sermsook (2018) ใช้เกมในการสอนรายวิชาการเขียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าเกมสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองได้หรือไม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษจำนวน 30 คน จากการสังเกตการณ์ พบว่าบรรยากาศของห้องเรียนขณะเล่นเกมเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและความสนุกสนาน ผู้เรียนทุกคนต้องการมีส่วนร่วมในการเล่น และผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียน ทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมในการเรียนการสอน โดยผู้เรียนกล่าวว่าเกมทำให้พวกเขาสนุกสนานในการเรียนรู้ และลดความตึงเครียด

Tanasavate (2018) พัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 15 คนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ภายหลังจากทดลองนำค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการใช้เกมมาเปรียบเทียบโดยใช้ paired t-test พบว่าความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษาดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักศึกษายังรายงานอีกว่าเกมช่วยสร้างบรรยากาศสนุกสนานในการเรียน กระตุ้นให้พวกเขาต้องการฝึกฝนการสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

กนกวรรณ คุ่มรอดและคณะ (2559) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 18 คน ก่อนและหลังการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม ภายหลังจากใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์เป็นเวลาสองสัปดาห์ นักเรียนทั้ง 18 คนทำแบบทดสอบ ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมสามารถช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น โดยคะแนนในการสอบหลังการเรียนโดยใช้เกมสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ก้องเกียรติ ทองกุล และกัลยกร เสริมสุข (2560) ใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน จากผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภายหลังจากใช้เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้เกมในการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จึงสามารถสรุปได้ว่าเกมคำศัพท์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมคำศัพท์ในการเรียนการสอนในระดับมากที่สุด ( $M=4.48$ ,  $S.D.=0.86$ ) โดยผู้เรียนกล่าวว่าเกมคำศัพท์มีความน่าสนใจ ทำให้มีความสนุกสนานในการเรียน

จากงานวิจัยข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าเกมมีคุณประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษา ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ดีขึ้นหลังจากเรียนโดยการใช้เกม นอกจากนี้เกมยังช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา เนื่องจากเกมทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของ

ภาษาที่มีต่อการดำเนินชีวิตของพวกเขา ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้เกมเพื่อพัฒนา  
ความสามารถของผู้เรียน



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ในบทนี้จะกล่าวถึงระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการศึกษา

#### 3.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักศึกษาที่ชั้นปี 2 สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช (สไใหญ่) ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 02-014-202 การเขียนชั้นกลาง ในภาคการศึกษาที่ 2/2561 จำนวน 26 คน แบ่งเป็นเพศชาย 4 คน และเพศหญิง 22 คน

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบทดสอบ Error detection จำนวน 1 ชุด 30 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัยใช้เป็นข้อสอบวัดความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษก่อนการใช้ Error self-correcting เกม และเป็นข้อสอบวัดความสามารถหลังการใช้ Error self-correcting เกม โดยรายละเอียดของข้อสอบมีดังนี้

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดข้อผิดพลาดในแบบทดสอบ Error detection

ลำดับ	หัวข้อของข้อผิดพลาด	จำนวนข้อ
1	ความไม่สอดคล้องของประธานและกริยา (Subject-verb agreement)	3 ข้อ
2	ลำดับคำ (Word order)	3 ข้อ
3	คำนำหน้านาม (Articles)	3 ข้อ
4	เครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation)	3 ข้อ
5	อักษรพิมพ์ใหญ่ (Capitalization)	3 ข้อ
6	การแปลตรงตัวจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ (Literal translation from Thai to English)	3 ข้อ

7	รูปแบบคำกริยา (Verb forms)	3 ข้อ
<b>ลำดับ</b>	<b>หัวข้อของข้อผิดพลาด</b>	<b>จำนวนข้อ</b>
8	ประโยคไม่สมบูรณ์ (Fragment)	3 ข้อ
9	คำบุพบท (Prepositions)	3 ข้อ
10	กาล (Tenses)	3 ข้อ
<b>รวม</b>		<b>30 ข้อ</b>

ข้อผิดพลาดทั้งหมดได้มาจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อผิดพลาดที่พบบ่อยในงานเขียนของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ และการเก็บรวบรวมข้อมูลข้อผิดพลาดในงานเขียนของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมด้วยตัวเอง

2. Error self-correcting เกม จำนวน 5 เกม ดังนี้

- เกมที่ 1 และ 2 ประกอบด้วยประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาด จำนวน 10 ประโยค โดยในแต่ละประโยคมีการบ่งชี้ข้อผิดพลาด นักศึกษาทุกคนเห็นประโยคพร้อมกัน แต่มีนักศึกษาเพียงคนเดียวจากแต่ละกลุ่มสามารถออกมาแก้ไขประโยค

- เกมที่ 3, 4 และ 5 ประกอบด้วยประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาด จำนวน 10 ประโยค และไม่มีการบ่งชี้ข้อผิดพลาดในแต่ละประโยค นักศึกษาทุกคนเห็นประโยคพร้อมกัน แต่มีนักศึกษาเพียงคนเดียวจากแต่ละกลุ่มสามารถออกมาแก้ไขประโยค

โดยประโยค 10 ประโยคในแต่ละเกมจะมีข้อผิดพลาดซึ่งสอดคล้องกับข้อผิดพลาดที่ปรากฏในข้อสอบ ดังนี้

1. ความไม่สอดคล้องของประธานและกริยา (Subject-verb disagreement)
2. ลำดับคำ (Word order)
3. คำนำหน้านาม (Articles)
4. เครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation)
5. อักษรพิมพ์ใหญ่ (Capitalization)
6. การแปลตรงตัวจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ (Literal translation from Thai to English)
7. รูปแบบคำกริยา (Verb forms)
8. ประโยคไม่สมบูรณ์ (Fragment)
9. คำบุพบท (Prepositions)
10. กาล (Tenses)

โดยลักษณะของ Error self-correcting game คือ เกมการแข่งขันที่มีทีมที่เข้าแข่งขันสองทีม แต่ละทีมแข่งขันเพื่อแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาด โดยส่งตัวแทนหนึ่งคนมาแก้ไขหนึ่ง

ประโยค แต่ละครึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องไม่ซ้ำคน ผู้เข้าแข่งขันจากทีมใดที่สามารถแก้ไขประโยคได้ถูกต้องโดยใช้เวลาน้อยกว่าผู้เข้าแข่งขันจากอีกทีมจะได้รับคะแนน 1 คะแนน

3. การสังเกตการณ์ ผู้วิจัยสังเกตการณ์และบันทึกข้อมูลการเรียนการสอนระหว่างการใช้เกมด้วยตัวเอง

4. การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์นักศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน ซึ่งคำถามในการสัมภาษณ์นักศึกษาทุกคนมีดังนี้

- นักศึกษามีทัศนคติอย่างไรต่อ Error self-correcting game
- นักศึกษาคิดว่า Error self-correcting game สามารถช่วยให้นักศึกษาแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษได้หรือไม่

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง โดยดำเนินการดังนี้

1. ในสัปดาห์แรก ทำการทดสอบความสามารถในการแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษของนักศึกษาโดยใช้แบบทดสอบ Error detection จำนวน 30 ข้อ ภายในเวลา 30 นาที

2. ในสัปดาห์ที่สองถึงหก ใช้เกมในการเรียนการสอน โดยระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นแต่ละครั้งประมาณสิบห้านาที ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง นักศึกษาจะถูกแบ่งเป็นสองทีม ๆ ละสิบสามคน ประโยคที่มีข้อผิดพลาดจะถูกแสดงต่อนักศึกษารั้งละหนึ่งประโยค นักศึกษาเพียงหนึ่งคนจากแต่ละทีมออกมาแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยค เพื่อน ๆ ในกลุ่มสามารถช่วยเหลือนักศึกษาที่ออกมาแก้ไขประโยคได้ ทีมที่เขียนประโยคที่ถูกต้องได้เร็วที่สุดได้คะแนนหนึ่งคะแนนสำหรับการแก้ไขประโยคได้ถูกต้อง นักศึกษาไม่สามารถออกมาซ้ำได้

3. ในสัปดาห์ที่เจ็ด ทำการทดสอบความสามารถในการแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษของนักศึกษาโดยใช้แบบทดสอบ Error detection จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับข้อสอบที่ใช้ในสัปดาห์แรก ใช้เวลา 30 นาที และผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์นักศึกษาด้วยตนเองทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.4.1 ความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังการใช้เกม

1. เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้ Error self-correcting game กับค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้เกม โดยใช้ Paired t-test

3.4.2 ทัศนคติที่มีต่อ Error self-correcting game ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร



1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์ โดยจัดกลุ่มข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบความเรียง
2. วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยจัดเป็นด้านต่าง ๆ และนำมาเรียงลำดับความถี่ แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียง

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.5.1 เชงปริมาณ

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตรต่อไปนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{X}$	คือ	ค่าเฉลี่ย	
$\sum x$	คือ	ผลบวกของข้อมูลทุกค่า	
$n$	คือ	จำนวนข้อมูลทั้งหมด	(Bachman, 2004)

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

$x$	คือ	ข้อมูล (ตัวที่ 1, 2, 3, ..., n)	
$\bar{X}$	คือ	ค่าเฉลี่ย	
$n$	คือ	จำนวนข้อมูลทั้งหมด	(Bachman, 2004)

3. การทดสอบค่าที (Paired Sample t-test) คำนวณจากสูตรต่อไปนี้

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \quad \text{โดยมี } df = n - 1$$

เมื่อ  $\bar{x}$  แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\mu_0$  แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือ เกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

S แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

df แทนชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom) (Hatch & Lazaraton, 1991)

### 3.5.2 เชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Content analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์และจากการสัมภาษณ์มาจัดกลุ่มและวิเคราะห์ เพื่อนำเสนอในรูปแบบของความเรียง



## บทที่ 4

### ผลการศึกษาและการอภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา และเพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการศึกษาและการอภิปรายผลการศึกษา ตามลำดับคำถามและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เกมสามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาได้หรือไม่ อย่างไร
2. นักศึกษามีทัศนคติอย่างไรต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา

#### 4.1 ความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้เกม

ก่อนการใช้ Error self-correcting game ในการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเองของนักศึกษา และภายหลังการใช้ Error self-correcting game เป็นเวลาห้าสัปดาห์ในการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบอีกครั้งหนึ่งโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกัน ผู้วิจัยนำค่าคะแนนก่อนและหลังการใช้ Error self-correcting มาทำการวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ย (mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ค่าสถิติทดสอบ (paired sample t-test) รายละเอียดดังตารางที่ 4.1

**ตารางที่ 4.1** แสดงค่าคะแนนสูง-ต่ำ และค่าคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้ Error self-correcting game ในการเรียนการสอน

การทดสอบ	จำนวน (N)	คะแนนเต็ม	ค่าคะแนน		ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t-value	Sig.
			ต่ำสุด	สูงสุด				
ก่อน	26	30	4	27	13.58	6.45	7.475**	0.00
หลัง	26	30	8	29	18.65	6.05		

\*\* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าก่อนการใช้ Error self-correcting game จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 4 คะแนนสูงสุดอยู่ที่ 27 คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 13.58 (S.D.=6.45) และหลังการ

ใช้เกม จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 8 คะแนนสูงสุดอยู่ที่ 29 คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 18.65 (S.D.=6.05) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

## 4.2 ทศนคติมีต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษา

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์พฤติกรรมของผู้เรียน ระหว่างการเล่นเกมนอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนทั้งรายกลุ่มและรายบุคคลก็ได้รับการวิเคราะห์ โดยสามารถแจกแจงข้อมูลทั้งหมดได้ดังนี้

### 4.2.1 ข้อมูลจากการสังเกตการณ์

ผู้วิจัยทำการสังเกตการณ์ด้วยตนเองในทุกชั่วโมงที่ใช้ Error self-correcting game ในการเรียนการสอน โดยทุกครั้งผู้วิจัยแจ้งผู้เรียนว่าจะมีการเล่นเกม ผู้วิจัยสังเกตได้ว่าผู้เรียนมีความตื่นตัว และรู้สึกดีใจที่ได้เล่นเกม หลังจากมีการแบ่งผู้เรียนเป็น 2 ทีม ผู้วิจัยสังเกตได้ว่าผู้เรียนในแต่ละทีมจะมีความกระตือรือร้นในการจัดลำดับผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์ตลอดระยะเวลา 5 สัปดาห์สามารถนำมาเรียบเรียงและจัดกลุ่มได้ดังนี้

1. บรรยากาศของห้องเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ผู้เรียนส่งเสียงเชียร์เพื่อนในทีมที่ออกมาแข่งขัน และมีเสียงหัวเราะของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ตลอดเวลาที่เล่นเกม
2. ผู้วิจัยสังเกตเห็นความร่วมมือร่วมใจกันระหว่างผู้เรียนในทีมเดียวกัน เพื่อให้ทีมเป็นฝ่ายชนะในแต่ละรอบการแข่งขัน
3. ผู้วิจัยเห็นถึงความพยายามของผู้เรียนในการที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเอง แม้จะไม่สามารถแก้ไขได้ถูกต้องในครั้งแรก ผู้เรียนที่ออกมาแข่งขันจะพยายามนึกถึงสิ่งที่เรียนรูมาแล้วเพื่อให้สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดนั้น ๆ ได้
4. ผู้วิจัยเห็นความมีน้ำใจของผู้เรียน และการให้อภัยซึ่งกันและกันเมื่อสมาชิกในทีมเดียวกันเป็นฝ่ายแพ้

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้สามารถสรุปได้ว่าการใช้เกมในการสอนรายวิชาการเขียนมีข้อดี คือ เกมช่วยปรับเปลี่ยนบรรยากาศของห้องเรียนให้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ส่งเสริมความรักใคร่กลมเกลียวและการทำงานเป็นทีมระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้เกมยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนมาแล้ว ซึ่งสิ่งนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีขึ้น และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในอนาคต

ตารางที่ 4.2 แสดงประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาดและได้รับการแก้ไขโดยนักศึกษา

ประเภทของข้อผิดพลาด	ประโยคที่มีข้อผิดพลาด	ประโยคที่ได้รับการแก้ไข
ความไม่สอดคล้องของประธานและกริยา (Subject-verb disagreement)	1. A student study in the library. 2. It have one tail.	1. A student studies in the library. 2. It has one tail.
ลำดับคำ (Word order)	1. My father likes steak fish. 2. I like dogs black.	1. My father likes fish steak. 2. I like black dogs.
คำนำหน้านาม (Articles)	1. We are eating a breakfast. 2. She is nice lady.	1. We are eating breakfast. 2. She is a nice lady.
เครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation)	1. If I have lots of money I will buy a big house. 2. Next turn on the light.	1. If I have lots of money, I will buy a big house. 2. Next, turn on the light.
อักษรพิมพ์ใหญ่ (Capitalization)	1. Students go to school on monday. 2. the glass is dirty.	1. Students go to school on Monday. 2. The glass is dirty.
การแปลตรงตัวจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ (Literal translation from Thai to English)	1. She name is Somporn. 2. People like go to the market.	1. Her name is Somporn. 2. People like to go to the market.
รูปแบบคำกริยา (Verb forms)	1. I am buy some flowers. 2. He shouldn't to go out at night.	1. I buy some flowers. 2. He shouldn't go out at night.
ประโยคไม่สมบูรณ์ (Fragment)	1. Sam playing the guitar. 2. We happy every day.	1. Sam is playing the guitar. 2. We are happy every day.
คำบุพบท (Prepositions)	1. I always get up 7 o'clock. 2. A plane flies on the sky.	1. I always get up at 7 o'clock. 2. A plane flies in the sky.
กาล (Tenses)	1. Yesterday some children play football. 2. Tomorrow we take the test.	1. Yesterday some children played football. 2. Tomorrow we will take the test.

#### 4.2.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนทุกคนทั้งแบบรายกลุ่มและรายบุคคล สามารถจัดกลุ่มข้อมูลจากการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

1. การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความสุขสนาน ทำให้วิชาการเขียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นวิชาที่ยากน่าสนใจมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากคำตอบของผู้เรียนดังนี้

**นักศึกษาคนที่ 5** “สำหรับหนูแล้วการเขียนภาษาอังกฤษถือเป็นเรื่องยาก การได้มีโอกาสเล่นเกมในห้องเรียน ช่วยลดความเครียด และทำให้หนูอยากเรียนการเขียนภาษาอังกฤษมากกว่าเดิม”

**นักศึกษาคนที่ 12** “เกมนี้สนุกมากค่ะ หนูอยากให้มีการเล่นเกมทุกครั้งที่มีการเรียนการสอน หรืออย่างน้อยก็อยากให้เล่นเกมบ่อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้”

2. เกมช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้เรียน กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังจะเห็นได้จากคำตอบของผู้เรียนดังนี้

**นักศึกษาคนที่ 2** “เกมนี้สามารถกระตุ้นให้หนูอยากออกมาแก้ไขประโยคหน้าชั้นเรียน แม้หนูจะไม่มั่นใจว่าประโยคที่หนูแก้ไขจะถูกหรือไม่”

**นักศึกษาคนที่ 19** “หนูมีความมั่นใจในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษมากขึ้น เพราะได้เรียนรู้จากสิ่งที่ได้จากเกมค่ะ”

3. การเล่นเกมช่วยให้สามารถจดจำการแก้ไขข้อผิดพลาดในแต่ละแบบได้ดีขึ้น กระตุ้นผู้เรียนให้นึกถึงสิ่งที่เรียนมาแล้ว และเป็นการทบทวนความรู้และช่วยทำให้สามารถจดจำได้ดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากคำตอบของผู้เรียนดังนี้

**นักศึกษาคนที่ 8** “หนูคิดว่าการเล่นเกมนี้ทำให้ความรู้เกี่ยวกับหลักในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของหนูดีขึ้น เพราะการเล่นเกมช่วยกระตุ้นให้หนูคิดถึงสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว ซึ่งหนูคิดว่ามันจะทำให้หนูจดจำความรู้ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น”

**นักศึกษาคนที่ 17** “การมีโอกาสได้เล่นเกมบ่อย ๆ ทำให้หนูจดจำข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ซึ่งหนูสามารถใช้เมื่อหนูต้องเขียนประโยคภาษาอังกฤษ”

4. เกมทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเขียนประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง และเห็นความสำคัญของ Teacher feedback ไม่ว่าจะแบบทางตรงหรือทางอ้อม ดังจะเห็นได้จากคำตอบของผู้เรียนดังนี้

**นักศึกษาคนที่ 11** “การเล่นเกมนี้ทำให้ผมเห็นความสำคัญของการเขียนประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้องมากขึ้น ทำให้ผมอยากทบทวนประโยคที่ผมเขียนก่อนส่งงานให้อาจารย์ครับ”

**นักศึกษาคนที่ 26** “การเล่นเกมนี้ทำให้หนูเห็นความสำคัญของสิ่งที่อาจารย์คอยบอกคอยแก้ไขประโยคที่ผิดของหนูมากยิ่งขึ้น เพราะหากอาจารย์ไม่ชี้แนะหรือบอกว่าประโยคที่หนูเขียนผิด หนูก็จะไม่รู้ว่าเป็นประโยคที่หนูเขียนผิดตรงไหน และไม่รู้ว่าจะต้องแก้ไขอย่างไรคะ และหนูสามารถนำสิ่งที่อาจารย์ชี้แนะมาใช้ในการเล่นเกมครั้งนี้ได้ค่ะ”

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ สามารถทำให้สรุปได้ว่านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน เกมช่วยส่งเสริมให้พวกเขาแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง และยังช่วยทบทวนสิ่งที่พวกเขาเรียนมาแล้ว ทำให้พวกเขาสามารถจดจำได้ดีขึ้น

## การอภิปรายผลการศึกษา

ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา สามารถนำมาอภิปรายผลตามคำถามและวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

### 4.3 ความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้เกมในการเรียนการสอน

จากผลการศึกษาที่ค่าคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้นจาก 13.58 เป็น 18.65 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมสามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาได้ ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาจากงานวิจัยอื่น ๆ ในประเทศไทยที่ใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น ก้องเกียรติ ทองกุล และกัลยกร เสริมสุข (2560) ที่รายงานว่าเกมทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ภายหลังการเรียนการสอนด้วยเกม คำศัพท์เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาในงานวิจัยของ Sermsook (2018) ที่ใช้ Error self-correcting game ในการเรียนการสอนวิชาการเขียน และพบว่าเกมนดังกล่าวทำให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดที่ไม่ซับซ้อนในประโยคภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้เกมนดังกล่าวยังส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถทางด้านภาษาในระดับค่อนข้างดีสามารถระบุตำแหน่งของข้อผิดพลาด

และแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นๆ ได้ด้วยตนเอง และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Nitisakunwut & Soranastaporn (2014) ที่ทำการวิเคราะห์กระบวนการในการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของประเทศไทยระหว่างปีพุทธศักราช 2550-2557 โดยเลือกเกมจำนวน 32 เกมจากฐานข้อมูลโครงการ เครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (ThaiLIS) จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าเกมทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ผลการศึกษาจากงานวิจัยในครั้งนี้นี้ยังสนับสนุนผลการศึกษาก่อนเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนการสอนในต่างประเทศ ยกตัวเช่น งานวิจัยของ Indariati (2012) ที่ใช้เกมในการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน และรายงานว่าการใช้เกมทำให้ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนดีขึ้น โดยเฉพาะในด้านการเลือกใช้คำ ไวยากรณ์ และเนื้อหาในการเขียน ในงานวิจัยของ Ashok et al. (2013) ก็เช่นกันที่สรุปว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังจากได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา 2 กลุ่มที่ได้รับการสอนและไม่ได้ รับการสอนโดยใช้เกมเป็นเวลา 6 สัปดาห์ และพบว่านักศึกษาที่มีโอกาสได้เล่นเกมในห้องเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่ไม่มีโอกาสได้เล่นเกม และในการศึกษาของ Cam & Thu Tran (2017) ที่รายงานผลว่าเกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ หลังจากทำการทดลองโดยใช้ เกมในการสอนไวยากรณ์ให้กับนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1 จำนวน 25 คน เป็นเวลา 6 สัปดาห์ และนักศึกษากลุ่มดังกล่าวมีผลการเรียนดีขึ้น

ผลการศึกษาจากงานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นอีกหนึ่งผลการศึกษาที่จะสามารถช่วยยืนยันประโยชน์และคุณค่าของเกมต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในรายวิชาการเขียนซึ่งเป็นรายวิชาที่ถือว่า ยากสำหรับผู้เรียนชาวไทยและผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ผลการศึกษาในครั้งนี้ อาจเป็นแนวทางให้กับผู้สอนที่สนใจใช้เกมในการเรียนการสอนการเขียนภาษาอังกฤษ หรือการเรียน การสอนทักษะภาษาอังกฤษอื่น ๆ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศของห้องเรียนให้สนุกสนานเอื้อต่อการเรียนรู้ของ ผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม แม้จะสามารถกล่าวได้ว่าเกมมีประโยชน์และคุณค่าต่อการพัฒนาความสามารถ ของผู้เรียน การจะใช้เกมในการเรียนการสอนก็ควรต้องคำนึงถึงปัจจัยหลากหลายที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะ ปัจจัยในด้านของตัวผู้เรียน เช่น อายุ และระดับความสามารถในการเรียน ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น เนื้อหาของบทเรียน ระยะเวลาในการเล่นเกมนั้น โดยเกมที่ออกแบบมาควรต้องสอดคล้องกับบทเรียน เพื่อให้มั่นใจว่าเกมจะสามารถส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ได้ตามที่คาดหวัง อย่างที่นักการศึกษาหลายท่านได้ เสนอแนวคิดไว้ เช่น Ampaipan (1999) อ้างถึงใน Chirandon et al. (2010) ที่เสนอแนะว่าผู้สอนควร คำนึงถึงปัจจัยอย่างน้อย 6 อย่างเพื่อเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งปัจจัยดังกล่าวคือ 1. จำนวน ของผู้เรียน 2. สถานที่ในการเล่นเกมนั้น 3. อายุของผู้เรียน 4. ระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน 5.



ระยะเวลาและเนื้อหาของบทเรียน และ 6. ความยากของภาษา นอกจากนี้ Cam & Thu Tran (2017) ที่กล่าวไว้ว่าเพื่อให้การใช้เกมในการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องคำนึงถึงปัจจัยที่สำคัญ เช่น อายุ ระดับความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน และ Ibrahim (2017) ที่กล่าวว่า เกมที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาต้องประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ต้องมีลักษณะที่เป็นการแข่งขันและการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย และที่สำคัญคือ เกมควรได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป ผลการศึกษาจากงานวิจัยชิ้นนี้ รวมทั้งผลการศึกษาจากงานวิจัยในอดีต สามารถทำให้กล่าวได้ว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนอย่างแท้จริง โดยเฉพาะการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่เป็นสิ่งที่ยากสำหรับผู้เรียน เกมสามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และเกมยังทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งอาจส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในระยะยาวของผู้เรียน

#### 4.4 ทัศนคติที่มีต่อการใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษของนักศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาต่างมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน พวกเขาเชื่อว่าเกมสามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียน และทำให้ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของพวกเขาดีขึ้น เกมเปลี่ยนห้องเรียนที่มีบรรยากาศตึงเครียดให้เป็นสนามการแข่งขันที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ซึ่งผลการศึกษานี้สอดคล้องกับผลการศึกษาจากงานวิจัยหลายเรื่องที่ใช้เกมในการเรียนการสอน เช่น Bush (2015) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียน 34 คน ในการเรียนไวยากรณ์เรื่องปัจจุบันกาลสมบูรณ์ (Present Perfect Tense) ผ่านเกม โดยแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 17 คน เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนในกลุ่มทดลองมีความเห็นตรงกันว่าเกมช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับพวกเขา เช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยของ Cam & Thu Tran (2017) ที่กล่าวว่าเมื่อเรียนไวยากรณ์ด้วยเกม พวกเขารู้สึกผ่อนคลาย และมีความกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้พวกเขาสามารถประยุกต์ใช้ไวยากรณ์ในการสื่อสารได้

ผลการศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติในเชิงบวกที่มีต่อเกมของผู้เรียนยังสามารถพบในงานวิจัยของ Koksal et al. (2014) ที่ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนไวยากรณ์ผ่านเกมของผู้เรียน จากผลการศึกษา ทำให้สรุปได้ว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกม เกมทำให้พวกเขามีความมั่นใจในการใช้ไวยากรณ์ในประโยคภาษาอังกฤษ และยังทำให้พวกเขามีความกระตือรือร้นในการเรียน เช่นเดียวกับผลการศึกษาจากงานวิจัยของ Nitisakunwut & Soranastaporn (2014) ก้องเกียรติ ทองกุลและกัลยกร เสริมสุข (2560) Chantarangkul & Campos (2018) Sermsook (2018) และ Tanasavate (2018) ที่

ต่างก็รายงานเหมือนกันว่าเกมทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้พวกเขาสนุกสนานในการเรียนรู้ ลดความตึงเครียด ช่วยสร้างบรรยากาศสนุกสนานในการเรียน และกระตุ้นให้พวกเขาต้องการฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

ไม่เพียงแต่ผู้เรียนเท่านั้นที่มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนก็มีทัศนคติที่ดี และมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษาของ Ibrahim (2017) ที่ศึกษาประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศใน Sudan Basic Schools กลุ่มตัวอย่างคือครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 30 คน ซึ่งครูผู้สอนกลุ่มดังกล่าวรายงานว่าเกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา นอกจากนี้ในผลการศึกษาของ Mahmoud & Tanni (2014) ที่ศึกษาประสิทธิภาพของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อเกม จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ทำให้สามารถสรุปได้ว่าครูผู้สอนภาษาอังกฤษกลุ่มดังกล่าวพึงพอใจต่อการใช้เกม โดยต่างแสดงความคิดเห็นว่าเกมทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความสนใจต่อบทเรียนภาษาอังกฤษ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ และส่งเสริมการเรียนรู้เป็นทีม การศึกษาทัศนคติของผู้สอนที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนยังพบได้ในงานของ Badea (2015) ที่ได้เก็บข้อมูลจากผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 25 คนโดยใช้แบบสอบถาม ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม Badea (2015) สรุปว่าผู้สอนดังกล่าวมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนอย่างมาก พวกเขาคิดว่าเกมทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และพวกเขายังเสริมว่าเพื่อให้เกมมีประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอน เกมควรได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับบทเรียนและกลุ่มผู้เรียน

จากผลการการศึกษาดังที่กล่าวมาแล้ว ทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านการทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น และการทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ทางด้านภาษาด้วยตนเองในระยะยาว ข้อมูลนี้อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้สอนภาษาอื่น ๆ ที่กำลังหาแนวทางในการพัฒนาและสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน โดยสามารถนำเกมไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน อย่างไรก็ตามผู้สอนต้องคำนึงถึงปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้อง เช่น อายุ ระดับความสามารถของผู้เรียน เนื้อหาของบทเรียน ในการออกแบบเกม เพื่อให้มั่นใจได้ว่าเกมจะพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

นอกจากผู้สอนแล้ว ผลการศึกษาในครั้งนี้ยังอาจเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทางด้านการศึกษา เช่น ผู้ออกแบบหลักสูตร โดยอาจนำผลการศึกษานี้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรที่บรรจุเกมในการเรียนการสอน ตามที่นักการศึกษาหลายท่านแนะนำไว้ ยกตัวอย่างเช่น Mahmoud &

Tanni (2014) ที่เสนอแนะให้ผู้สอนภาษาอังกฤษบรรจุเกมเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญสำหรับการเรียนการสอน และ Ibrahim (2017) ที่เสนอแนะว่าควรมีการบรรจุเกมในหลักสูตรการสอนภาษาอังกฤษ

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาในงานชิ้นนี้ สามารถสรุปและเสนอข้อชี้แนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนภาษาอังกฤษ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ได้ดังนี้

#### 5.1 บทสรุป

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาประสิทธิภาพของเกมที่มีต่อความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และศึกษาทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

##### 5.1.1 ความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้เกม

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาว่าเกมมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาได้หรือไม่ โดยเกมที่ใช้ในการศึกษาคือ Error self-correcting game ประชากรในการศึกษาคือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจำนวน 26 คน ก่อนการเรียนการสอนโดยการใช้เกม นักศึกษาทำแบบทดสอบ Error detection จำนวน 30 ข้อ และภายหลังการเรียนการสอนด้วยเกมเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ นักศึกษาทำแบบทดสอบอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ paired sample t-test พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนสอบของนักศึกษากายหลังการเรียนด้วยเกมเท่ากับ 18.65 (S.D.=6.05) ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนการใช้เกมซึ่งเท่ากับ 13.58 (S.D.=6.45) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งผลการศึกษาทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมสามารถส่งเสริมให้นักศึกษาแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษที่มีข้อผิดพลาดได้ด้วยตนเอง

##### 5.1.2 ทัศนคติของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนในรายวิชาการเขียน

ในด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์นักศึกษาทุกคนทั้งแบบรายกลุ่มและรายบุคคล ทำให้สามารถสรุปได้ว่า นักศึกษามีทัศนคติที่ดี และมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนการสอนการเขียนภาษาอังกฤษ โดยพวกเขาเชื่อว่าเกมทำให้บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนาน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และพวกเขาคิดว่าเกมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของพวกเขาทำให้พวกเขาสามารถจดจำข้อผิดพลาดในรูปแบบต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดนั้น ๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษได้นอกจากนี้นักศึกษายังกล่าวเพิ่มเติมว่าเกมที่ใช้ในครั้งนี้ทำให้พวกเขาเห็นความสำคัญของการเขียนประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้องเพื่อให้ประโยคที่พวกเขาเขียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ พวกเขาคิดว่าการศึกษาที่อาจารย์ผู้สอนคอยชี้แนะเมื่อพวกเขาเขียนประโยคผิดมีประโยชน์ต่อการพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของพวกเขา

## 5.2 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้

การศึกษาครั้งนี้เป็นการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาเพื่อการสื่อสารจำนวน 26 คนเท่านั้น ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการศึกษาอาจเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางด้านการศึกษา ดังนี้

1. ผู้สอนควรนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นของผู้เรียน และเพื่อปรับเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้ผ่อนคลาย ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. นอกจากเกมจะกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นแล้ว เกมยังส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียน ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนให้ดีขึ้น
3. ผู้จัดทำหลักสูตร หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษาควรบรรจุเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นของผู้เรียน

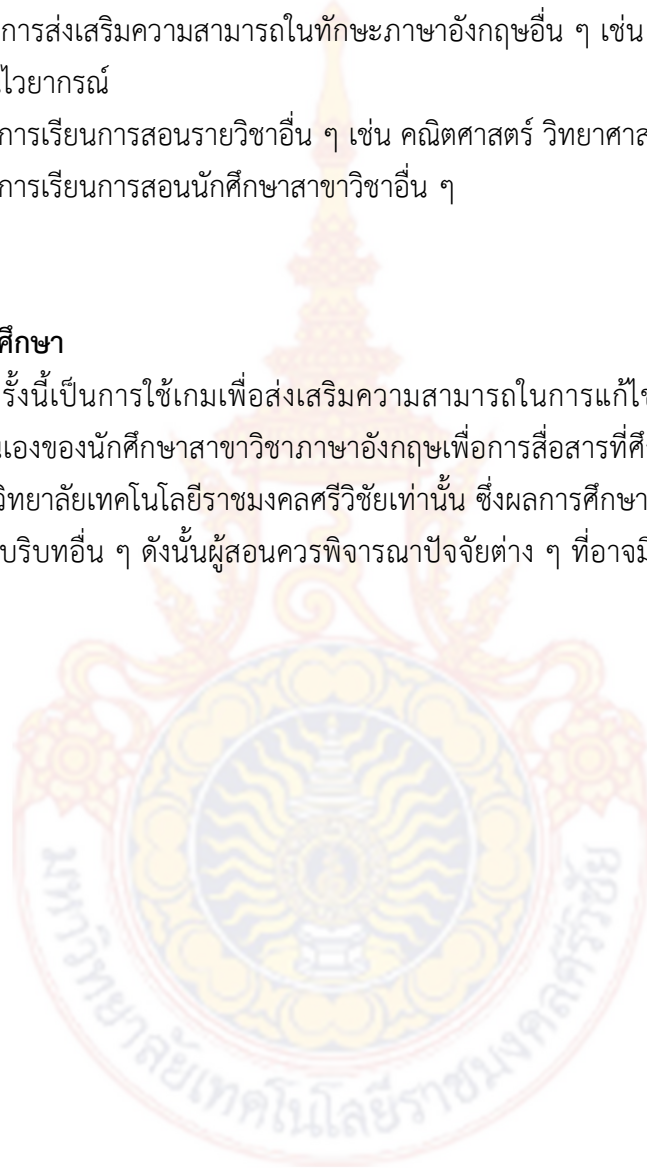
## 5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป

เนื่องจากประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 26 คน ผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้อาจมีข้อจำกัดบางประการ ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไปดังนี้

1. ใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การเขียนย่อหน้า การเขียนเรียงความ
2. ทดลองใช้เกมในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน
3. ใช้เกมในการส่งเสริมความสามารถในทักษะภาษาอังกฤษอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การสื่อสาร การเรียนไวยากรณ์
4. ใช้เกมในการเรียนการสอนรายวิชาอื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น
5. ใช้เกมในการเรียนการสอนนักศึกษาสาขาวิชาอื่น ๆ

#### 5.4 ข้อจำกัดในการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ศึกษาในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัยเท่านั้น ซึ่งผลการศึกษาที่ได้อาจไม่สามารถใช้กับผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ในบริบทอื่น ๆ ดังนั้นผู้สอนควรพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนโดยการใช้เกม



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

กนกวรรณ คุ่มรอด ศิตา เขี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์*. 10(2), 1-10.

กรรณกร รุณย์คติ และมณฑา จาญพจน์ (2557). องค์ประกอบและข้อผิดพลาดในบทคัดย่อฉบับภาษาอังกฤษ. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่*. 6(2), 110-126.

ก้องเกียรติ ทองกุล และกัลยกร เสริมสุข (2560). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนวัดลำโรง*. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ครั้งที่ 2, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, จังหวัดนครศรีธรรมราช.

ฐนิตา ชุมพล (2562). *English writing ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ด่านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.

แพรวภัทร ยอดแก้ว (2552). *ทัศนคติหรือเจตคติ*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/280647>

รุ่งนภา บุญคุ้ม (2536). *ทัศนคติของพัฒนาการก่อนโยบายการจัดตั้งศูนย์สวัสดิการตลาด*. วิทยานิพนธ์พัฒนบริหารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวิเคราะห์และวางแผนทางสังคม, คณะพัฒนาสังคม, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

วีระพล สุทธิพรพลางกูร และเฉลียว แก่นจันทร์ (2538). *ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความสำเร็จขององค์กรชุมชนโครงการวนศาสตร์ชุมชนบนพื้นที่สูง จังหวัดเชียงใหม่*. กรุงเทพมหานคร: สำนักอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ กรมป่าไม้

อรรถเดช สรสุชาติ (2558). *ทัศนคติ ความหมาย และความสำคัญ*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/634487>

## ภาษาต่างประเทศ

- Andyani, H. (2012). Using fun activities to improve listening skill. *Journal on English as a Foreign Language*. 2(2), 29-36.
- Ashok, M.L., Revathi, P.S. & Saminathan, P.B. (2013). Effectiveness of language games in learning English grammar. *Shanlax International Journal of Education*. 1(3), 16-23.
- Bachman, L.F. (2004). *Statistical analyses for language assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bush, J.C. (2015). The impact of classroom games on the acquisition of second language grammar. *Language in Focus Journal*. 1(2), 17-29.
- Cam, L. & Thu Tran, T.M. (2017). An evaluation of using games in teaching English grammar for first year English-majored students at Dong Nai Technology University. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 16(7), 55-71.
- Case, A. (2019). *The most effective error correction games*. Retrieved from <https://www.usingenglish.com/articles/most-effective-error-correction-games.html>
- Chantarangkul, V. & Campos E.S. (2018). *Using communicative games in English for edutainment*. Paper presented at the 49<sup>th</sup> ISAGA Conference on Active Learning and Neo-Simulation & Gaming: Sharing Wisdom, Mahidol University, Thailand.
- Chen, I. (2005). Using games to promote communicative skills in language learning. *The Internet TESL Journal*. 11(2), 1-3.
- Chirandon, A., Laohawiryanon, C., & Rakthong, A. (2010). *The effects of teaching English through games*. Paper presented at the 2<sup>nd</sup> International Conference on Humanities and Social Sciences, Prince of Songkla University, Thailand.
- Crystal, D. (1997). *English as a global language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hatch, E. & Lazaraton, A. (1991). *The research manual: Design and statistics for applied linguistics*. USA: Heinle & Heinle Publishers.
- Hengwichitkul, L. (2006). *An analysis of errors in English abstract translated by Thai university graduate students*. (Unpublished master's thesis). Srinakharinwirot

University, Bangkok, Thailand.

- Huy, N. T. (2016). The positive impacts of using games in teaching toeic reading skill for non-major English students at Dong Thap University. *Asian Journal of Educational Research*. 4(1), 42-48.
- Ibrahim, A. (2017). Advantages of using language games in teaching English as a foreign language in Sudan basic schools. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*. 37(1), 140-150.
- Jenkins, J. (2003). *World Englishes: A resource book for students*. London: Rontledge.
- Jenwitheesuk, T. (2009). *A study of persisted syntactic errors in writing of the 3<sup>rd</sup> year students of English for international communication program*. Paper presented at International Conference on the Role of University in Hands-on Education, Rajamangala University of Technology Lanna, Thailand.
- Kim, L.S. (2000). Creative games for the language class. *Forum*. 33(1), 35-36.
- Khonmohammad, H., Gorjian, B., & Eskandari, Z. (2014). Using games to affect learners' motivation in learning English grammar. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World*. 5(3), 324-341.
- Klimova, B.F. (2015). Games in the teaching of English. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 191, 1157-1160.
- Lackman, K. (2010). *Error correction games for writing*. Retrieved from [www.kenlackman.com/files/WritingErrorsook10.pdf](http://www.kenlackman.com/files/WritingErrorsook10.pdf)
- Louise de Wit, A. (2012). *Using games in the English second or foreign language classroom* Retrieved from <http://www.witslanguageschool.com/NewsRoom/ArticleView/tabid/180/ArticleId/85/>
- Mahmoud, A.A.A. & Tanni, Z.A. (2014). Using games to promote students' motivation towards learning English. *Al-Quds Open University Journal of Education & Psychological Research & Studies*. 2(5), 11-33.
- Martin, J. (2016). *Research shows how gaming can support language learning*. Retrieved from <https://www.english.com/blg/>



- Mei, Y.Y. & Yu-jing, J. (2000). *Using games in an EFL class for children*. Paper presented at Daejin University ELT research paper, Daejin University, China.
- Nitisakunwut, P. & Soranastaporn, S. (2014). Games for English language teaching: Selected cases. *Veridian E-Journal*. 7(4), 48-62.
- Promsupa, P., Varasarin, P. & Brudhiprabha, P. (2017). An analysis of grammatical errors in English writing of Thai university students. *HRD Journal*. 8(1). 93-104.
- Sermsook, K., Liamnimitr, J. & Pochakorn, R. (2017). An analysis of errors in written English sentences: A case study of Thai EFL students. *English Language Teaching*. 10(3). 101-110.
- Sermsook, K. (2018). *Using a game to promote students' self-correction of grammatical errors*. Paper presented at the 49<sup>th</sup> ISAGA Conference on Active Learning and Neo-Simulation & Gaming: Sharing Wisdom, Mahidol University, Thailand.
- Siguroardottir, S.D. (2010). *The use of games in the language classroom*. Retrieved from <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf>
- Tanasavate, K. (2018). *Using games in communicative language teaching classroom to improve students' English communication skills: A case study of Rajamangala University of Technology Srivijaya, Trang campus, Thailand*. Paper presented at the 49<sup>th</sup> ISAGA Conference on Active Learning and Neo-Simulation & Gaming: Sharing Wisdom, Mahidol University, Thailand.
- Wulandari, E. (2016). Promoting fun learning in writing through games. *Journal of English Education, Literature, and Culture*. 1(2), 143-157.

# ภาคผนวก ก

แบบทดสอบ Error detection



Instruction: Find and correct a mistake in each sentence.

1. When I was a child I lived in Yala.

---

2. She has happy.

---

3. the house is very small.

---

4. I watching movies.

---

5. I go to shopping.

---

6. It have two legs.

---

7. You are in a class English.

---

8. Everyone are sad.

---

9. I have a dinner.

---

10. We play football on sunday.

---

11. I not clean my room.

---

12. He name is Tom.

---

13. I stay here for 16 years.

---

14. She is smiles.

---

15. I gets up late.

---

16. She is cheerful cute and talkative.

---

17. John is a man handsome.

---

18. Tomorrow my parents go to Bangkok.

---

19. Sam is a good boy. Make everyone happy.

---

20. I like cake chocolate.

---

21. I watch TV 8 o'clock.

---

22. I am study English.

---

23. Finally I went to sleep.

---

24. My mother cook in the kitchen.

---

25. She should to study.

---

26. Yesterday we swim.

---

27. She is friendly girl.

---

28. I listen music.

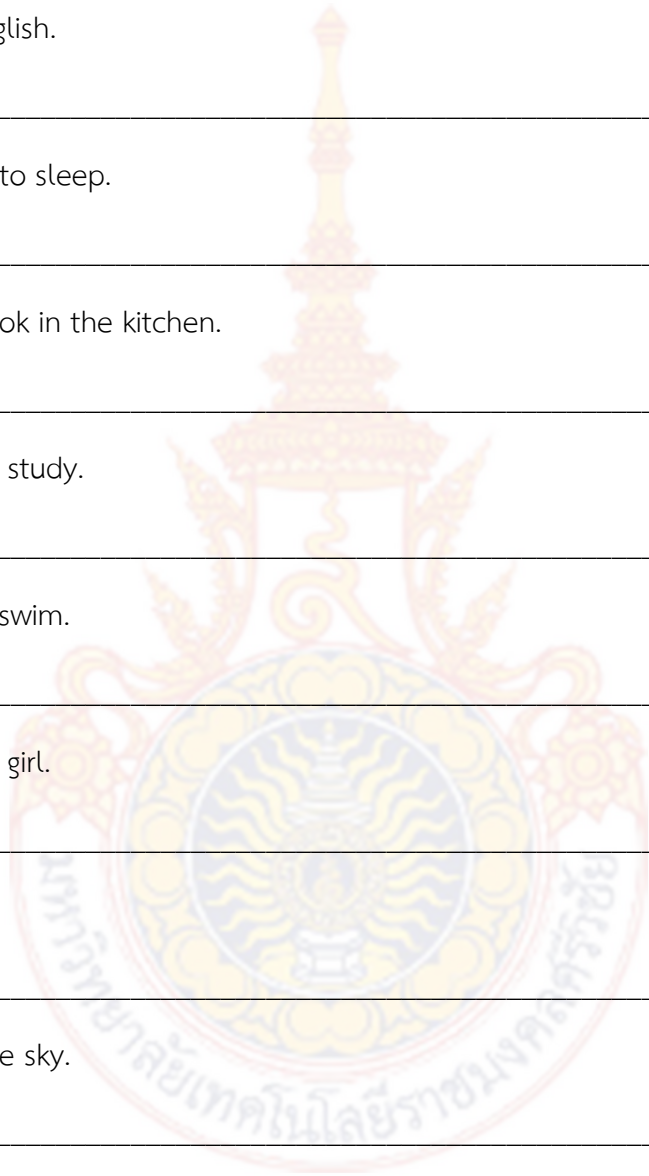
---

29. A bird is on the sky.

---

30. Joy beautiful.

---



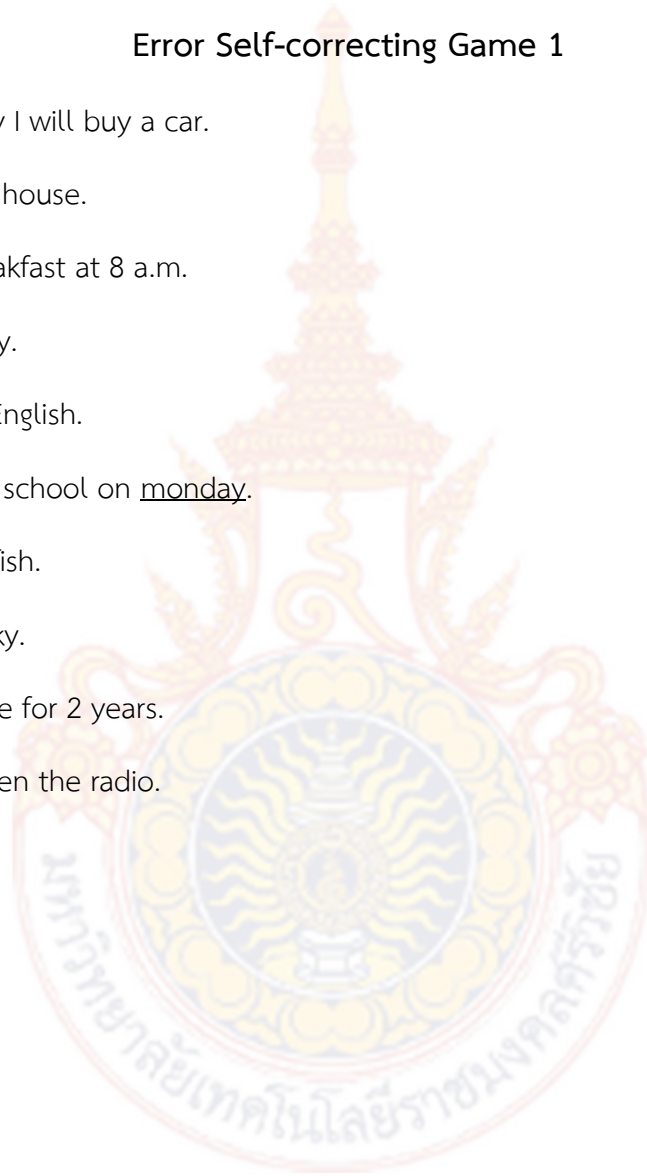


# ภาคผนวก ข

Error self-correcting เกม

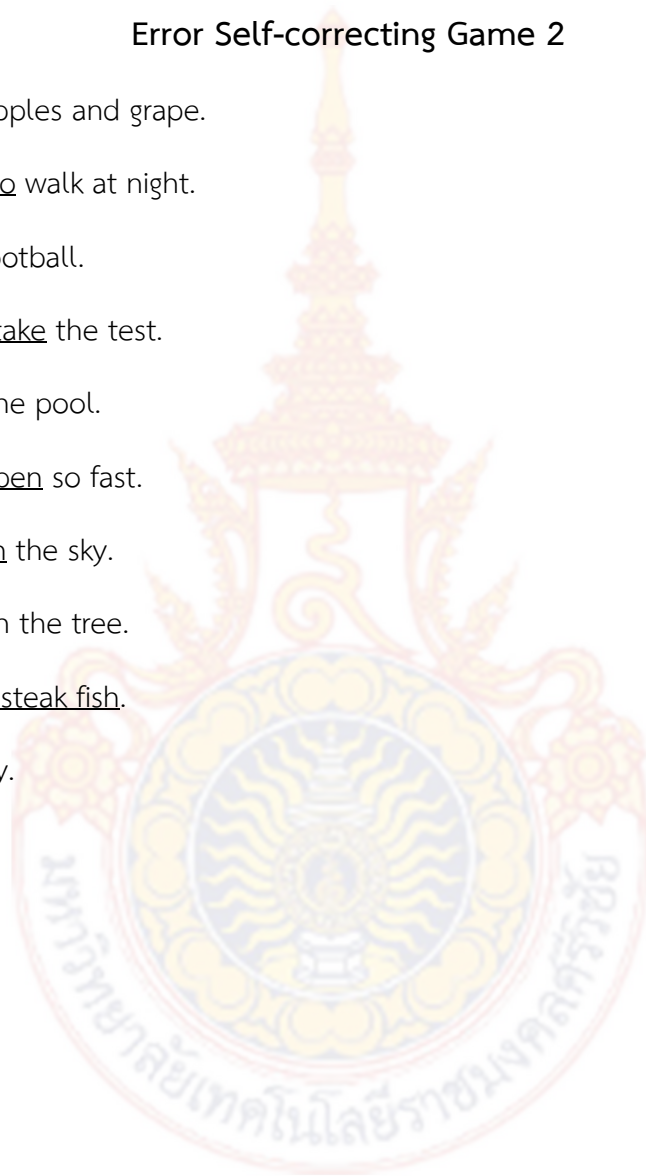
## Error Self-correcting Game 1

1. If I have money I will buy a car.
2. She have a big house.
3. We have a breakfast at 8 a.m.
4. the glass is dirty.
5. She is studies English.
6. Students go to school on monday.
7. I wants to eat fish.
8. She dog is Lucky.
9. Tom works here for 2 years.
10. We like to listen the radio.



## Error Self-correcting Game 2

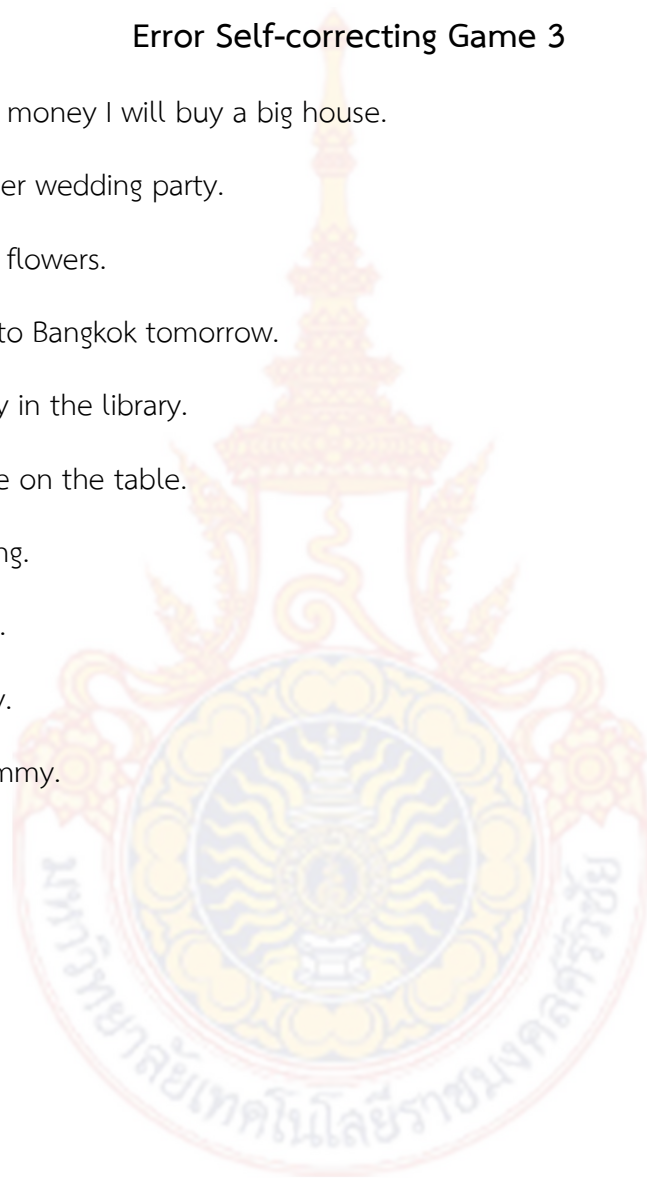
1. I eat oranges apples and grape.
2. We shouldn't to walk at night.
3. They playing football.
4. Tomorrow we take the test.
5. A girl swim in the pool.
6. Everything happen so fast.
7. A plane flies on the sky.
8. big bears are on the tree.
9. My father likes steak fish.
10. He is good guy.





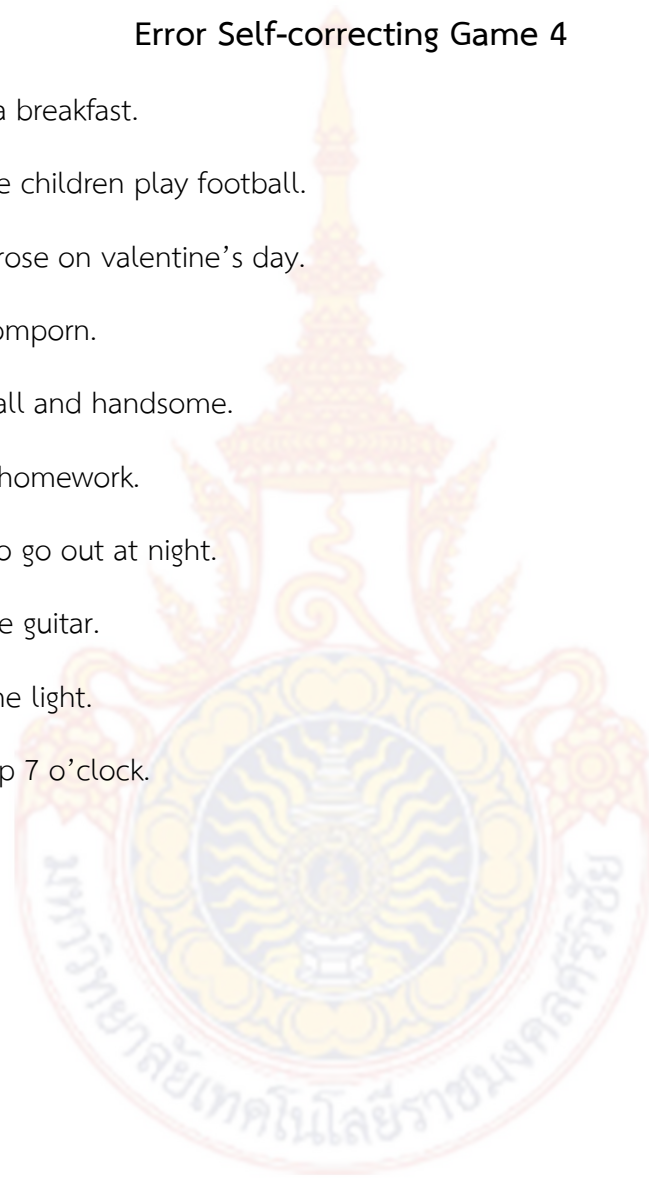
### Error Self-correcting Game 3

1. If I have lots of money I will buy a big house.
2. No one go to her wedding party.
3. I am buy some flowers.
4. My parents go to Bangkok tomorrow.
5. A student study in the library.
6. some books are on the table.
7. I go to swimming.
8. It have one tail.
9. She is nice lady.
10. I like food yummy.



## Error Self-correcting Game 4

1. We are eating a breakfast.
2. Yesterday some children play football.
3. I usually get a rose on valentine's day.
4. She name is Somporn.
5. Tom is smart tall and handsome.
6. We lazy to do homework.
7. He shouldn't to go out at night.
8. Sam playing the guitar.
9. Next turn on the light.
10. I always get up 7 o'clock.



## Error Self-correcting Game 5

1. I stay here since I was 6 years old.
2. My mother is cooks in the kitchen.
3. My house is on chonpreeda road.
4. If you were me what would you do?
5. People like go to a market.
6. He is handsome guy.
7. Birds fly on the sky.
8. Children plays in the park.
9. I like dogs black.
10. We happy every day.

